

კომპიუტერული ტექნოლოგიები

კომპლექსური დავალება

რესურსის დასახელება: ჩაღმული ციკლები
კლასი: მეექვსე
მიმართულება: კომპიუტერული ტექნოლოგია
სამიზნე ცნება/ცნებასთან დაკავშირებული მკვიდრი წარმოდგენები: პროგრამული კოდი <ol style="list-style-type: none">1. ალგორითმი არის პრობლემის გადაჭრისათვის საჭირო მოქმედებების თანამიმდევრული ერთობლიობა;2. პროგრამული კოდი გამოიყენება პროგრამების შესაქმნელად;3. პროგრამული კოდი განსაზღვრავს კომპიუტერული მონაცემების მიერ გარკვეული ოპერაციების შესრულებას;5. ციკლი არის პროცესი, ფუნქციონირება ერთობლიობა, რომელიც მეორდება დროის გარკვეულ პერიოდში.
ქვეცნება / საკითხი: <ul style="list-style-type: none">● ჩაღმული ციკლები
<ul style="list-style-type: none">● საკვანძო კითხვები:● მოქმედებათა რომელი თანამიმდევრობა გამოიყენეთ პრობლემის გადასაჭრელად (მ. წ. 1);● როგორ აქციეთ ან შეიძლება აქციოთ თქვენ მიერ შექმნილი ან გამოყენებული ალგორითმი პროგრამულ კოდად (მ. წ. 2);● კომპიუტერის რომელი ოპერაციების შესასრულებლად გამოიყენეთ პროგრამული კოდი (მ. წ. 3);● რაში დაგეხმარათ ჩაღმული ციკლის გამოყენება (მ.წ.5).
კომპლექსური დავალების პირობა:

ჩადგმულ ციკლებს თამაშის შესაქმენლად პირველად გამოვიყენებთ. ჩვენ უკვე დავაგროვეთ საკმაოდ დიდი ცოდნა და დროა, პრაქტიკულად გამოვიყენოთ ნასწავლი. Scratch-ში შევქმნათ პაგარა თამაში:

1. აირჩიე მთავარი ფონი — ერთი წაგების და ერთი მოგების.
 2. აირჩიე ბუშტი და ძვირფასი ქვა (შეგიძლია, ობიექტები ჩაანაცვლო შენთვის სასურველით).
 3. დროშას რომ დავაწვებით, ბუშტი მოძრაობდეს ჰორიზონტალურად glide-ით.
 4. დროშას რომ დავაწვებით, ძვირფასი ქვა გაჩნდეს ეკრანის იმ ნაწილში, რომელშიც ფოტოზეა მოცემული.
 5. Space ღილაკს რომ დავაწვებით, ძვირფასი ქვა გადაადგილდეს ვერტიკალურად ზევით, იქამდე, ვიდრე კიდეს შეეხება;
 6. გადაადგილების დროს ძვირფასმა ქვამ თან უნდა იგრიალოს;
 7. თუ ძვირფასი ქვა გზად შეეხო ბუშტს, გადავიდეს მოგების ფონზე და ყველაფერი გაჩერდეს;
 8. ძვირფასი ქვა თუ ვერ შეეხო ბუშტს და ავიდა კიდემდე, გადავიდეს წაგების ფონზე და ყველაფერი გაჩერდეს.
- დავალების შესასრულებლად შენ დაგჭირდება, კიდევ ერთხელ გადახედო ინფორმაციას ჩადგმული ციკლების შესახებ და შეარჩიო ობიექტები. სავალდებულო არ არის, რომ ეს ობიექტი იყოს ბუშტი ან კრისტალი – არჩევი თავისუფალია, მთარგე შენს ინტერესებს და გემოვნებას. ყურადღებით გაეცანი 22-ე სალიდზე განთავსებულ ვიდეოგზამკვლევს, რათა სრულყოფილად შეძლო დავალების საბოლოო სახის წარმოდგენა.

შესრულებული დავალების პრეზენტაციისას ნათლად უნდა ჩანდეს:

- როგორია თქვენ მიერ შემუშავებული ალგორითმი;
- იყო თუ არა ალგორითმი სწორად შემუშავებული, იმისათვის, რომ პროგრამული კოდი გამართული ყოფილიყო;
- ის ოპერაციები, რომლებიც პროგრამულ კოდში გამოიყენეთ;
- როგორ შეიცვლა პირობა ჩადგმული ციკლების გამოყენებით;
- რამდენად იცვლება ობიექტის შეხებისას მოგების და წაგების ფონი.