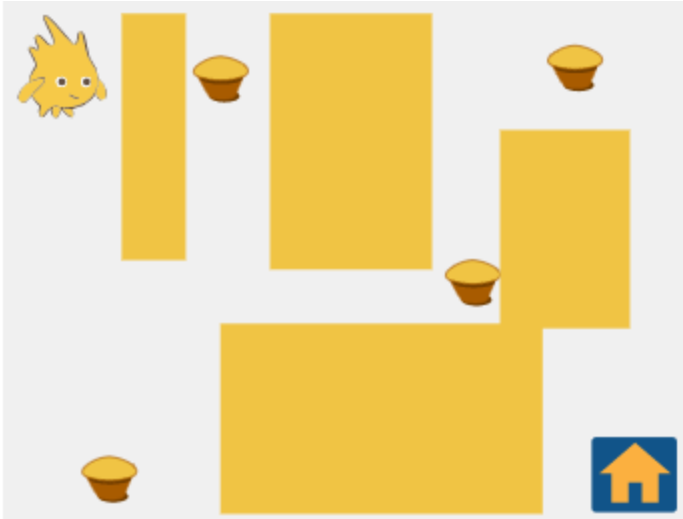


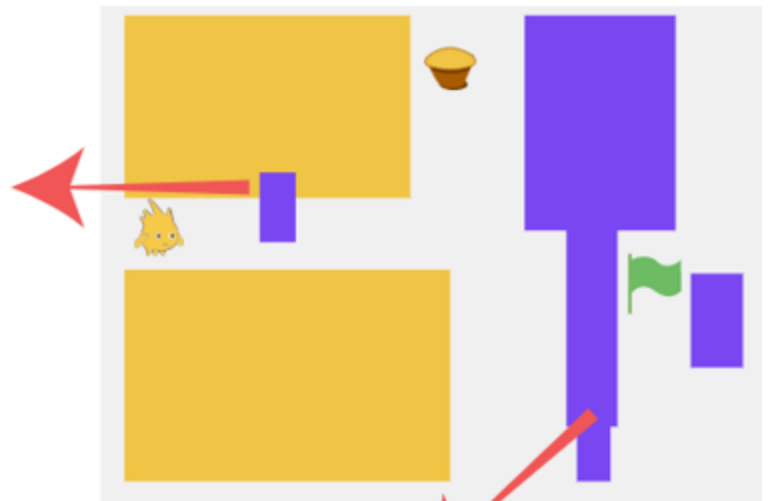
საგანი: კომპიუტერული ტექნოლოგიები – კომპლექსური დავალების ბარათი

რესურსის დასახელება: ვიზუალური პროგრამირების გარემოში, Scratch-ში, შევქნათ თამაში დროის ობიექტებისა და ცვლადების გამოყენებით
კლასი: მეექვსე
მიმართულება: კომპიუტერული ტექნოლოგიები პროგრამული კოდი
სამიზნე ცნება/ცნებასთან დაკავშირებული მკვიდრი წარმოდგენები: <ol style="list-style-type: none">1. ალგორითმი არის პრობლემის გადასაჭრელად საჭირო მოქმედებების თანამიმდევრული ერთობლიობა;2. პროგრამული კოდი გამოიყენება პროგრამების შესაქმნელად;3. პროგრამული კოდი განსაზღვრავს კომპიუტერული მოწყობილობის მიერ გარკვეული ოპერაციების შესრულებას, მოწყობილობის ქცევას;4. პროგრამული კოდი პროგრამულ ენაზე იწერება.
ქვეცნება / საკითხი: ცვლადები; პროგრამული კოდის შექმნა.
საკვანძო კითხვები: <ol style="list-style-type: none">1. მოქმედებების რომელი თანამიმდევრობა გამოიყენეთ პრობლემის გადასაჭრელად (მ. წ. 1);2. როგორ აქციეთ ან შეიძლება აქციოთ თქვენ მიერ შექმნილი ან გამოყენებული ალგორითმი პროგრამულ კოდად (მ. წ. 2);3. კომპიუტერის რომელი ოპერაციების შესასრულებლად გამოიყენეთ პროგრამული კოდი (მ. წ. 3);4. რომელ პროგრამულ ენაზეა შესრულებული პროგრამული კოდი და რატომ (მ. წ. 4).
კომპლექსური დავალების პირობა: პროგრამა Scratch-ში აირჩიე მთავარი გმირი; დახატე ლაბირინთი პირველი გურისთვის; აირჩიე ობიექტი – სახლი (ან რაიმე სხვა); აირჩიე 4 მაფინი (ან რაიმე სხვა ობიექტი); დახატე ან აირჩიე მოგებისა და წაგების ფონი. განალაგე ობიექტები და შეარჩიე ზომები ისე, რომ მთავარი გმირი ვერ ეგეოდეს ლაბირინთის ყველა ნაწილში, სანამ არ შეჭამს მაფინს და დაპაგარავდება.



მეორე გურისთვის დახატე ფონი და აირჩიე სასურველი ობიექტები. განალაგე ობიექტები და შეარჩიე ზომები.

ეს ობიექტი უნდა მოძრაობდეს ზევით-ქვევით და უნდა მოასწროს მთავარმა გმირმა გაძრომა ისე, რომ არ შეეხოს ლურჯს.



ეს ობიექტი უნდა გაქრეს (კარი გაიღოს), როცა მთავარი გმირი აიღებს ბოლო მაფინს.

დროშას რომ დავაწვებით, დაიწყოს თამაში. თუ მარჯვენა ისარს დავაწვებით, გადაადგილდეს მარჯვნივ; თუ მარცხენა ისარს დავაწვებით, გადაადგილდეს მარცხნივ; თუ ზედა ისარს დავაწვებით, გადაადგილდეს ზევით; თუ ქვედა ისარს დავაწვებით, გადაადგილდეს ქვევით; თუ მთავარი გმირი შეეხება მაფინს, მისი ზომა გახდება 20% (ზომა შეარჩიე ისე, რომ ლაბირინთში გადაადგილება შეძლოს). თუ მთავარი გმირი შეეხება ლურჯ ფერს, გადავიდეს წაგების ფონზე; თუ მთავარი გმირი შეეხება სახლს, გადავიდეს მეორე გურში; თუ მთავარი გმირი შეეხება მაფინს, მაფინი გაქრეს და ქულა მოემატოს 1-ით; თუ მთავარი გმირი მივა დროშამდე, მაქსიმუმ, 20 წამში ისე, რომ ყველა მაფინი ექნება აღებული, მაშინ გადავიდეს მოგების ფონზე, წინააღმდეგ შემთხვევაში – წაგების ფონზე. მოგებისა და წაგების ფონებზე ყველაფერი გაჩერდეს და ობიექტები გაქრეს.

შესრულებული დავალების პრეზენტაციის დროს ნათლად წარმოაჩინე:

- რა შემთხვევაშია საჭირო ერთდროულად რამდენიმე ცვლადის შემოგანა;
- როგორ ხდება ერთზე მეტი ცვლადის შემოგანა;
- როგორ შექმენი თამაშის პროგრამული კოდი;
- რაში გამოიყენებ მიღებულ ცოდნას.