

# კომპიუტერული ტექნოლოგიები

## კომპლექსური დავალება

რესურსის დასახელება: მოვლენები, რეაგირება მოვლენებზე
კლასი: მეექვსე
მიმართულება: კომპიუტერული ტექნოლოგია
<b>სამიზნე ცნება/ცნებასთან დაკავშირებული მკვიდრი წარმოდგენები:</b> <b>პროგრამული კოდი</b> <ol style="list-style-type: none"><li>1. ალგორითმი არის პრობლემის გადასაჭრელად საჭირო მოქმედებების თანამიმდევრული ერთობლიობა;</li><li>2. პროგრამული კოდი გამოიყენება პროგრამების შესაქმნელად;</li><li>3. პროგრამული კოდი განსაზღვრავს კომპიუტერული მონაცემების მიერ გარკვეული ოპერაციების შესრულებას;</li><li>4. პროგრამული კოდი პროგრამულ ენაზე იწერება.</li></ol>
<b>ქვეცნება / საკითხი:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• მოვლენებზე რეაგირება; მოვლენების დაფიქსირება და მათზე რეაგირება</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>საკვანძო კითხვები:</b></li><li>• მოქმედებათა რომელი თანამიმდევრობა გამოიყენეთ პრობლემის გადასაჭრელად <b>(მ. წ. 1)</b>;</li><li>• როგორ აქციეთ ან შეიძლება აქციოთ თქვენ მიერ შექმნილი ან გამოყენებული ალგორითმი პროგრამულ კოდად <b>(მ. წ. 2)</b>;</li><li>• კომპიუტერის რომელი ოპერაციების შესასრულებლად გამოიყენეთ პროგრამული კოდი <b>(მ. წ. 3)</b>;</li><li>• რომელ პროგრამულ ენაზეა შესრულებული პროგრამული კოდი და რატომ <b>(მ. წ. 4)</b>.</li></ul>
კომპლექსური დავალების პირობა:

შენ თამაშების შექმნის უკვე საკმაოდ დიდი გამოცდილება დაგიგროვდა. როგორც ხედავ, კიდევ ერთი საინტერესო ინფორმაცია მიიღე მოვლენებისა და მოვლენებზე რეაგირების შესახებ. ალბათ შენც გაინტერესებს, როგორ გამოიყენებ ახალ ცოდნას ახალი თამაშის შესაქმენლად. პროგრამა Scratch-ში შექმენი თამაში:

- დაამატე 5 ბურთი, 3 გული და მთავარი გმირი.
- ღილაკ Space-ს რომ დავაწვებით, ბურთებმა დაიწყო glide-ით მოძრაობა.
- ღილაკ Space-ს რომ დავაწვებით, ჰიპოპოტამი გადაადგილდეს იქ, სადაც თავუნას კურსორს გადავაადგილებთ.
- თუ ჰიპო შეეხება რომელიმე ყვითელ ბურთს: ყველა ბურთმა შეიცვალოს ფერი და გახდეს მწვანე; ერთი გული გაქრეს.
- თუ ჰიპო შეეხება რომელიმე მწვანე ბურთს: ყველა ბურთმა შეიცვალოს ფერი და გახდეს ვარდისფერი; ერთი გული გაქრეს.
- თუ ჰიპო შეეხება რომელიმე ვარდისფერ ბურთს, დაეწეროს Game Over.
- თუ 30 წამის განმავლობაში მოთამაშემ არ წააგო, გადავიდეს მოგების ფონზე.

დავალების შესასრულებლად შენ დაგჭირდება, გაიხსენო, როგორ მუშობს მოვლენა და როგორ უგზავნის ფარულად შეტყობინებას მეორე ობიექტს.

### **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 შექმენი შეტყობინება;
- როგორ გამოიყენე ბლოკი „როცა მივიღებ შეტყობინებას“;
- როგორ გამოიყენე ბლოკი „შეტყობინების გაგზავნა“;
- როგორ გამოიყენე ბლოკი „შეტყობინების გაგზავნა და დალოდება“.