

კომპიუტერული ტექნოლოგიები

კომპლექსური დავალება

რესურსის დასახელება: ინფორმაციის დამახსოვრება
კლასი: მეხუთე
მიმართულება: კომპიუტერული ტექნოლოგიები
სამიზნე ცნება/ცნებასთან დაკავშირებული მკვიდრი წარმოდგენები: პროგრამული კოდი (ალგორითმი): <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.5. ციკლი არის პროცესი, ფენომენების ერთობლიობა, რომელიც მეორდება დროის გარკვეულ პერიოდში.
ქვეცნება / საკითხი: <p>ალგორითმში ან ვიზუალური პროგრამირების კოდში პრობლემების იდენტიფიცირება; პროგრამის ქცევის პროგნოზირება; პროგრამის შექმნა.</p> <p>კომპიუტერული პროგრამა; უსასრულო და სასრული ციკლები; პარალელური პროგრამირება; პირობითი ოპერატორების (if, else) გამოყენება პროგრამული კოდის შექმნისას; ვიზუალური პროგრამირების გარემოში სტატისტიკური ინფორმაციის, მონაცემების დამახსოვრება.</p>
საკვანძო კითხვები: <ul style="list-style-type: none">• მოქმედებების რომელი თანამიმდევრობა გამოიყენეთ პრობლემის გადასაჭრელად (მ. . 1);• როგორ აქციეთ ან შეიძლება აქციოთ თქვენ მიერ შექმნილი ან გამოყენებული ალგორითმი პროგრამულ კოდად (მ. . 2);

- კომპიუტერის რომელი ოპერაციების შესასრულებლად გამოიყენეთ პროგრამული კოდი (მ. . 3);
- რომელ პროგრამულ ენაზეა შესრულებული პროგრამული კოდი და რატომ (მ. . 4).

კომპლექსური დავალების პირობა:

შენი დავალებაა, ვიზუალური პროგრამირების გარემოში შექმნა თამაში, რომლის მთავარ გმირსაც ერქმევა მოთამაშის სახელი. გაიაზრე, როგორი ალგორითმი ექნება თქვენს თამაშს. შექმნის პროცესში ყურადღება მიაქციე, რომ პროგრამული კოდი იყოს გამართული და უშეცდომო.

დავალების შესახებ:

აირჩიე მთავარი გმირი, 3 ზვიგენი და ფონი.

მთელი თამაშის განმავლობაში მთავარ გმირს ეწეროს ჩვენ მიერ ჩაწერილი სახელი; როდესაც დავაწვებით დროშას, მთავარმა გმირმა იკითხოს: „რა გქვია?“;

თუ დავაწვებით ღილაკ space-ს, ზვიგენებმა დაიწყონ glide-ით მოძრაობა;

ღილაკ Space-ზე დაჭერით მთავარმა გმირმა დაიწყოს მოძრაობა იმ ადგილას, სადაც თავუნას გადავადგილებთ;

თუ მთავარი გმირი შეეხება ზვიგენს, ის გადავიდეს წაგების ფონზე;

თუ 60 წამის განმავლობაში მთავარი გმირი არ შეეხება არცერთ ზვიგენს, მაშინ ის გადავიდეს მოგების ფონზე.

შესრულებულ დავალებაში ნათლად უნდა ჩანდეს:

- როგორია თქვენ მიერ შემუშავებული ალგორითმი;
- რატომ აირჩიეთ პრობლემის გადასაჭრელად მოქმედებათა კონკრეტული თანმიმდევრობა;
- იყო თუ არა ალგორითმი სწორად შემუშავებული, რომ პროგრამული კოდი გამართული ყოფილიყო;
- ოპერაციები, რომლებიც პროგრამულ კოდში გამოიყენეთ;
- ვიზუალური პროგრამირების რომელი პროგრამა გამოიყენეთ დავალებისთვის და რატომ აირჩიეთ ის.