

კომპიუტერული ტექნოლოგიები

კომპლექსური დავალება

რესურსის დასახელება: ვიწყებთ თამაშის კეთებას
კლასი: მეექვსე
მიმართულება: კომპიუტერული ტექნოლოგია
სამიზნე ცნება/ცნებასთან დაკავშირებული მკვიდრი წარმოდგენები: პროგრამული კოდი 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,
ქვეცნება / საკითხი: <ul style="list-style-type: none">• ობიექტების შეჯახების დაფიქსირება და რეაგირება
<ul style="list-style-type: none">• საკვანძო კითხვები:• მოქმედებების 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).
კომპლექსური დავალების პირობა: კომპიუტერული თამაში ბევრ შენს თანატოლს იმიდავს და, ალბათ, არც შენც ხარ გამონაკლისი, ხშირად დაფიქრებულხარ, როგორ იქმნება თამაშები. ამჟამად შენ საკმარის

ცოდნას ფლობ ალგორითმებისა და სკრეჩის შესახებ. დროა, შენი საკუთარი სცენარით შექმნა თამაში და მეგობრებსაც გაუზიარო.

დავალების შესასრულებლად შენ დაგჭირდება, წინასწარ მოიფიქრო სცენარი, შეარჩიო გმირი, ფონი, მოქმედებები, შექმნა საკუთარი მოძრაობა, შეჯახების ობიექტი, განსაზღვრო თამაშის მისია.

Scratch-ის გამოსახულების ბიბლიოთეკიდან აირჩიე მთავარი გმირი 1 და მთავარი გმირი 2.

დროშას რომ დაეაწეებით, გმირმა 2-მა უნდა შეიცვალოს მიმართულება 45 გრადუსით და დაიწყოს მოძრაობა 10 პიქსელით, თუ შეეხება კიდეს, შემოგრიალდეს.

დროშას რომ დაეაწეებით, თუ გმირი 1 შეეხება გმირ 2-ს, დაგრიალდეს 180 გრადუსით და გადაადგილდეს მარჯვნივ 10 პიქსელით.

დროშას რომ დაეაწეებით, გმირმა 1-მა დაიწყოს მოძრაობა ჰორიზონტალურად, მხოლოდ იქ, სადაც თავუნას კურსორი გადაადგილდება.

თუ გმირი 1 ვერ დაიჭერს გმირ 2-ს, გადავიდეს Game Over ფონზე.

შესრულებული დავალების პრეზენტაციისას ნათლად უნდა ჩანდეს:

- როგორია თქვენ მიერ შემუშავებული ალგორითმი;
- იყო თუ არა ალგორითმი სწორად შემუშავებული, რომ პროგრამული კოდი გამართული ყოფილიყო;
- ის ოპერაციები, რომლებიც პროგრამულ კოდში გამოიყენეთ;
- როგორ განსაზღვრე შეჯახების ობიექტი, ფერით, კურსორით, კილით;
- შეძლო თუ არა ობიექტმა შეხებისას 180 გრადუსით შემოგრიალება
- რამდენად შესრულდა დავალებაში მითითებული პირობები;
- დაამატეთ თქვენი საკუთარი მოძრაობა.