**Сценарий на играта „Лов на мухи“**

**Въведение в преговора:** "Ученици, днес ще направим преговор на основните понятия от ООП чрез една забавна и състезателна игра **„Лов на мухи“.** Всеки от вас ще разполага с карти (мухи), на които са написани ключовите думи от нашия урок.

Аз ще задавам въпросите, които ще се показват на екрана чрез платформата LearningApps. Вие трябва да намерите правилната карта с ключова дума и да я 'уловите' с мухоловката си възможно най-бързо. Първият, който даде верния отговор, получава точка за отбора си. Нека ловът на знания започне!".

**Условие на задачата**

"Играта се нарича **„Лов на мухи“.** В тази игра:

1. Всеки отбор разполага с **карти (мухи)**, които са подредени пред вас.
   * Всяка карта съдържа ключова дума, свързана с концепция от ООП.
   * Например: "Клас", "Обект", "Метод void", "Гетър и сетър" и др.
2. Аз ще задавам въпроси, които ще бъдат свързани с понятията, представени на вашите карти.
   * Вашата задача е бързо да намерите правилната карта и да я "уловите" с мухоловката, т. е. да ударите правилната карта и да кажете отговора на глас.
3. Точката получава този, който първи удари правилната карта с мухоловката и даде верен отговор.

**Ключови думи (мухи)**

1. Клас
2. Обект
3. Полета
4. Свойства (гетър и сетър)
5. Конструктор без параметър
6. Конструктор с параметър
7. Метод void
8. Метод return
9. Основен (мейн) метод
10. int (тип данни)
11. String (тип данни)
12. public
13. private
14. Променлива
15. Пример за обект (напр. Car myCar = new Car();)
16. this (ключова дума)
17. Дефиниция (Пример: int number = 5;)
18. Стойност
19. Дефиниране на метод
20. Присвояване

**Ключови думи и въпроси**

1. **Клас**
   * **Въпрос:** Какво представлява шаблонът, който дефинира полета, свойства, методи и конструктори?
   * **Отговор:** Клас
2. **Обект**
   * **Въпрос:** Как наричаме екземпляр от класа, създаден чрез неговия конструктор?
   * **Отговор:** Обект
3. **Полета**
   * **Въпрос:** Как се наричат променливите, които се дефинират вътре в класа и определят състоянието на обекта?
   * **Отговор:** Полета
4. **Свойства (гетър и сетър)**
   * **Въпрос:** Какви методи използваме за достъп до частните полета на класа?
   * **Отговор:** Свойства (гетър и сетър)
5. **Конструктор без параметър**
   * **Въпрос:** Как се нарича конструктор, който не приема параметри и не задава предварително стойности на полетата?
   * **Отговор:** Конструктор без параметър
6. **Конструктор с параметър**
   * **Въпрос:** Как се нарича конструктор, който приема параметри за инициализация на полетата?
   * **Отговор:** Конструктор с параметър
7. **Метод void**
   * **Въпрос:** Как наричаме метод, който не връща стойност?
   * **Отговор:** Метод void
8. **Метод return**
   * **Въпрос:** Как наричаме метод, който връща стойност към кода, който го извиква?
   * **Отговор:** Метод return
9. **Основен (мейн) метод**
   * **Въпрос:** Как наричаме основния метод, от който започва изпълнението на програмата и в който се създават обектите?
   * **Отговор: Main**
10. **int (тип данни)**
    * **Въпрос:** Кой е типът данни за цели числа?
    * **Отговор:** int
11. **String (тип данни)**
    * **Въпрос:** Кой е типът данни за текстови стойности?
    * **Отговор:** String
12. **double (тип данни)**
    * **Въпрос:** Кой е типът данни за реални числа с плаваща запетая?
    * **Отговор:** double
13. **public**
    * **Въпрос:** Кой модификатор на достъп позволява използването на поле или метод извън класа?
    * **Отговор:** public
14. **private**
    * **Въпрос:** Кой модификатор на достъп ограничава използването на поле или метод само в рамките на класа?
    * **Отговор:** private