

”סימון”

בסקראצ’

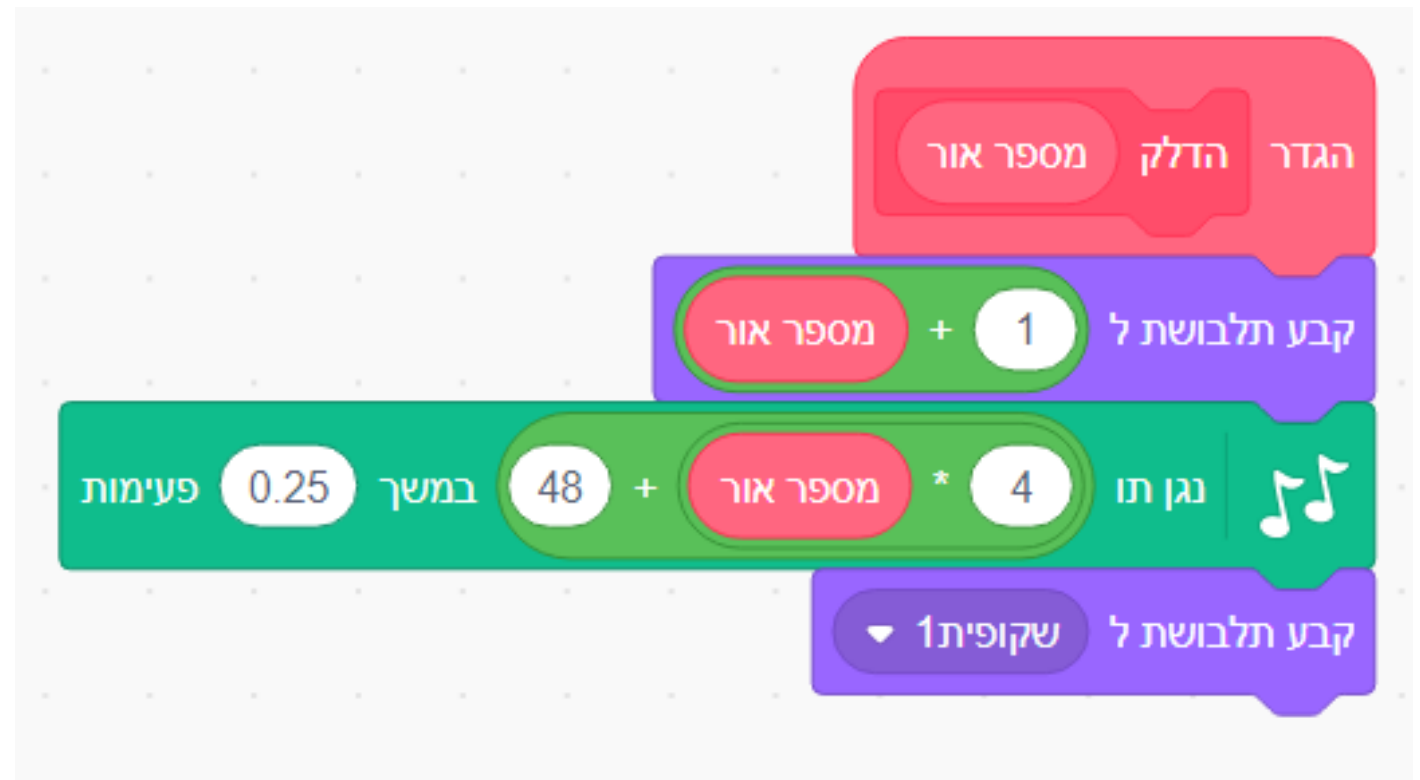


שלב ראשון

הגדרת אור וצליל

לכל מצב תאורה נגדיר תאורה שונה

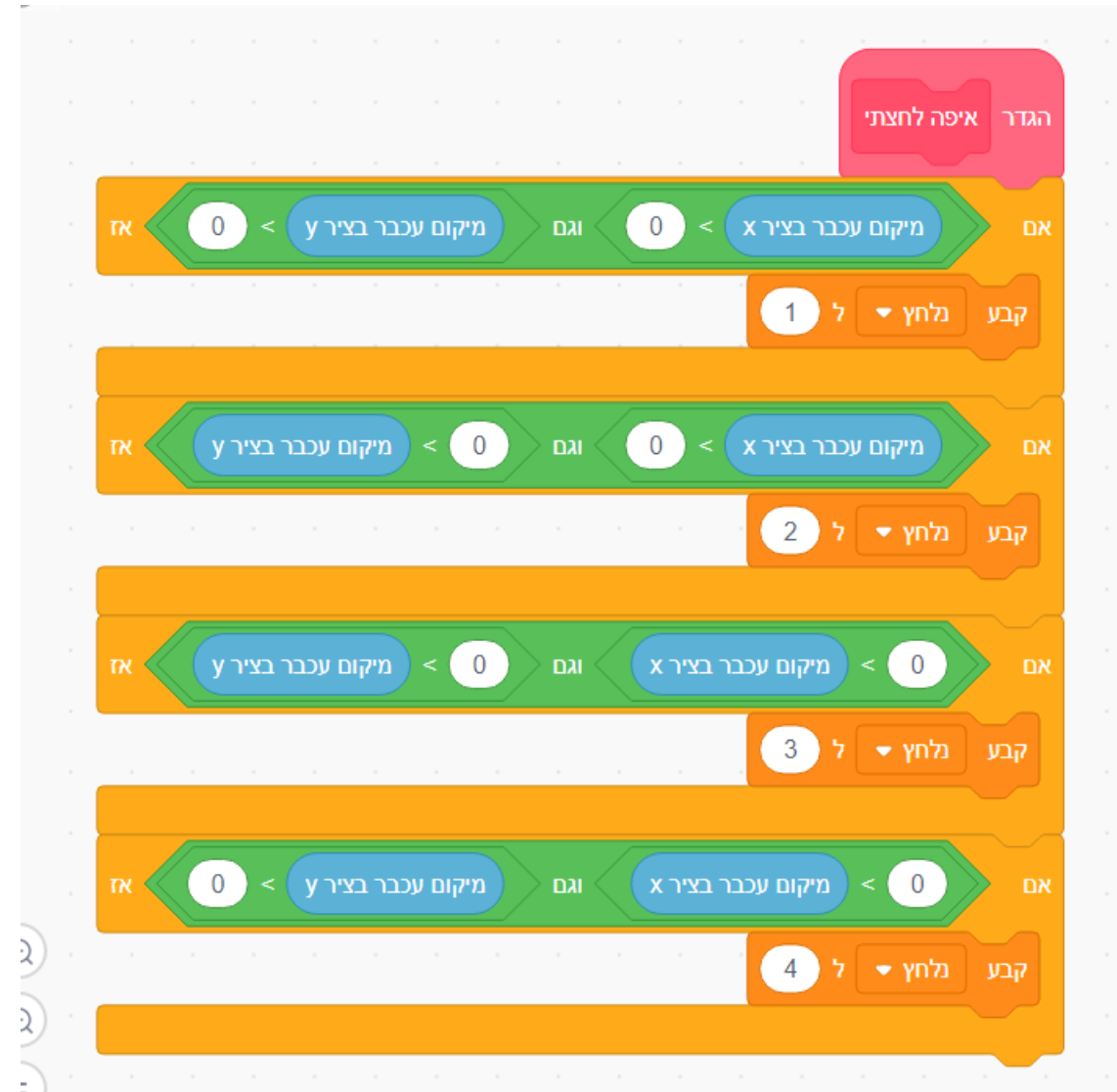
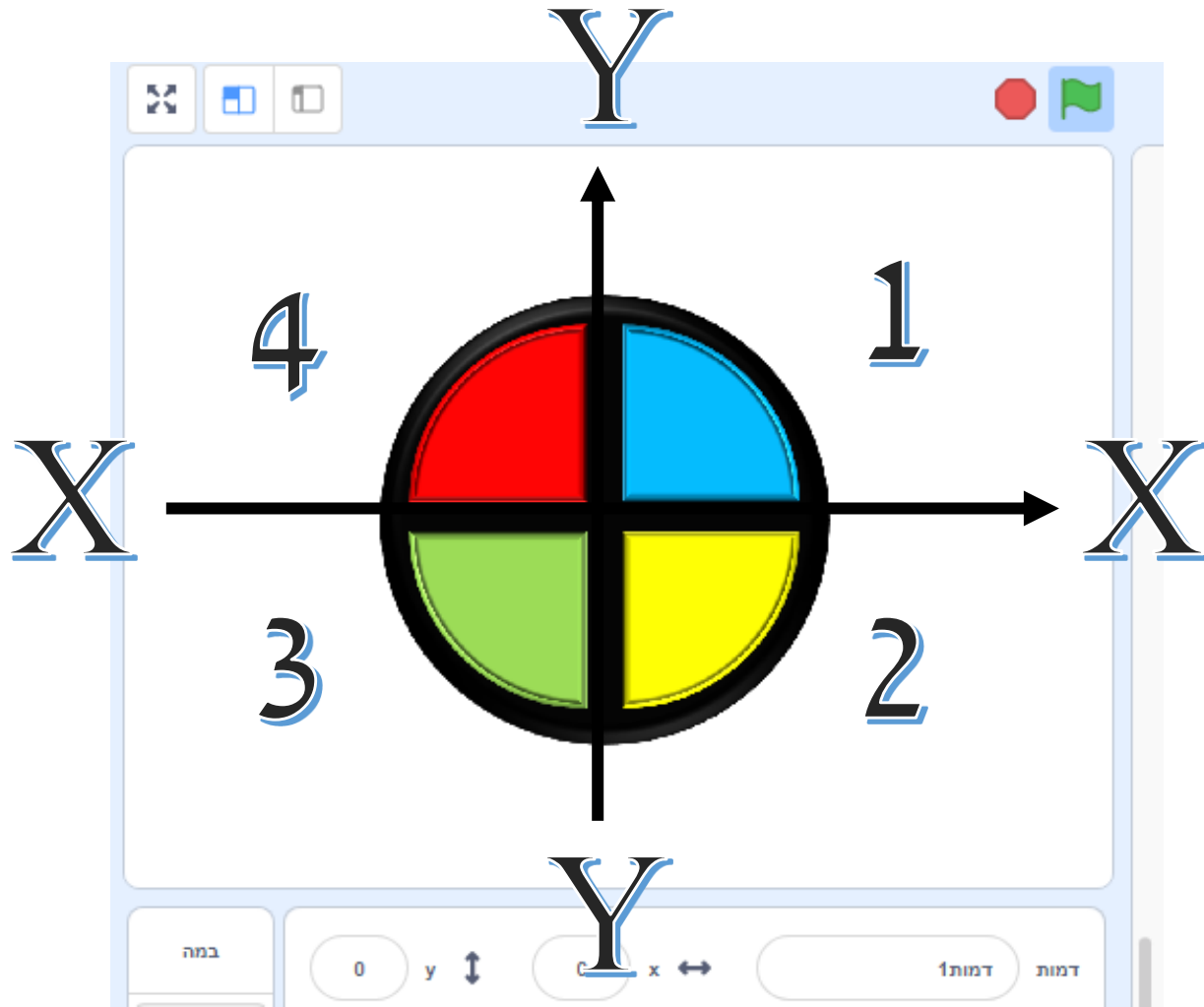
וצליל שונה



שלב שני

הגדרת מיקום הלחיצה

איך נזהה איפה העכבר לחץ?

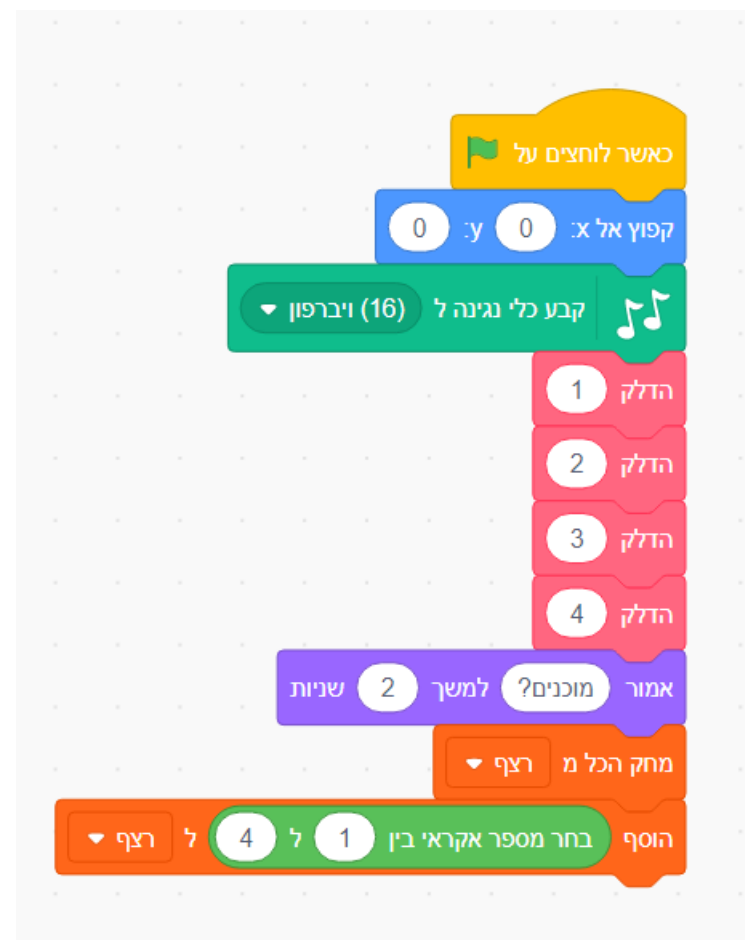
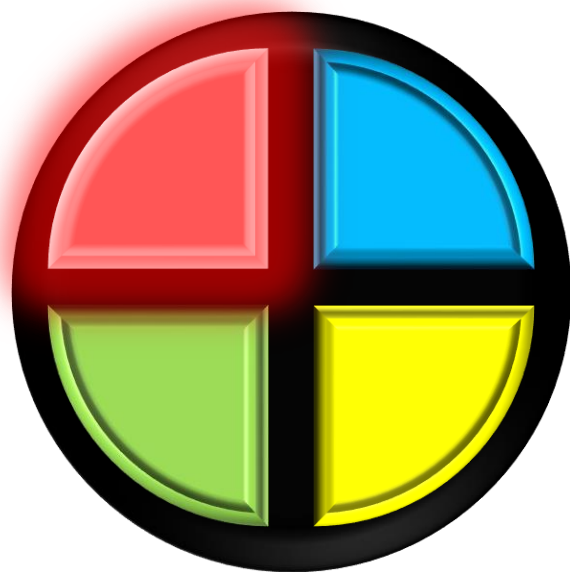


שלב שלישי

הכנות למשחק

הדלקת כל האורות הכנת רצף המספרים

רצף	
1	2
2	3
3	3
4	1
5	1
6	4
7	1
=	8 אורך



שלב רביעי

המשחק

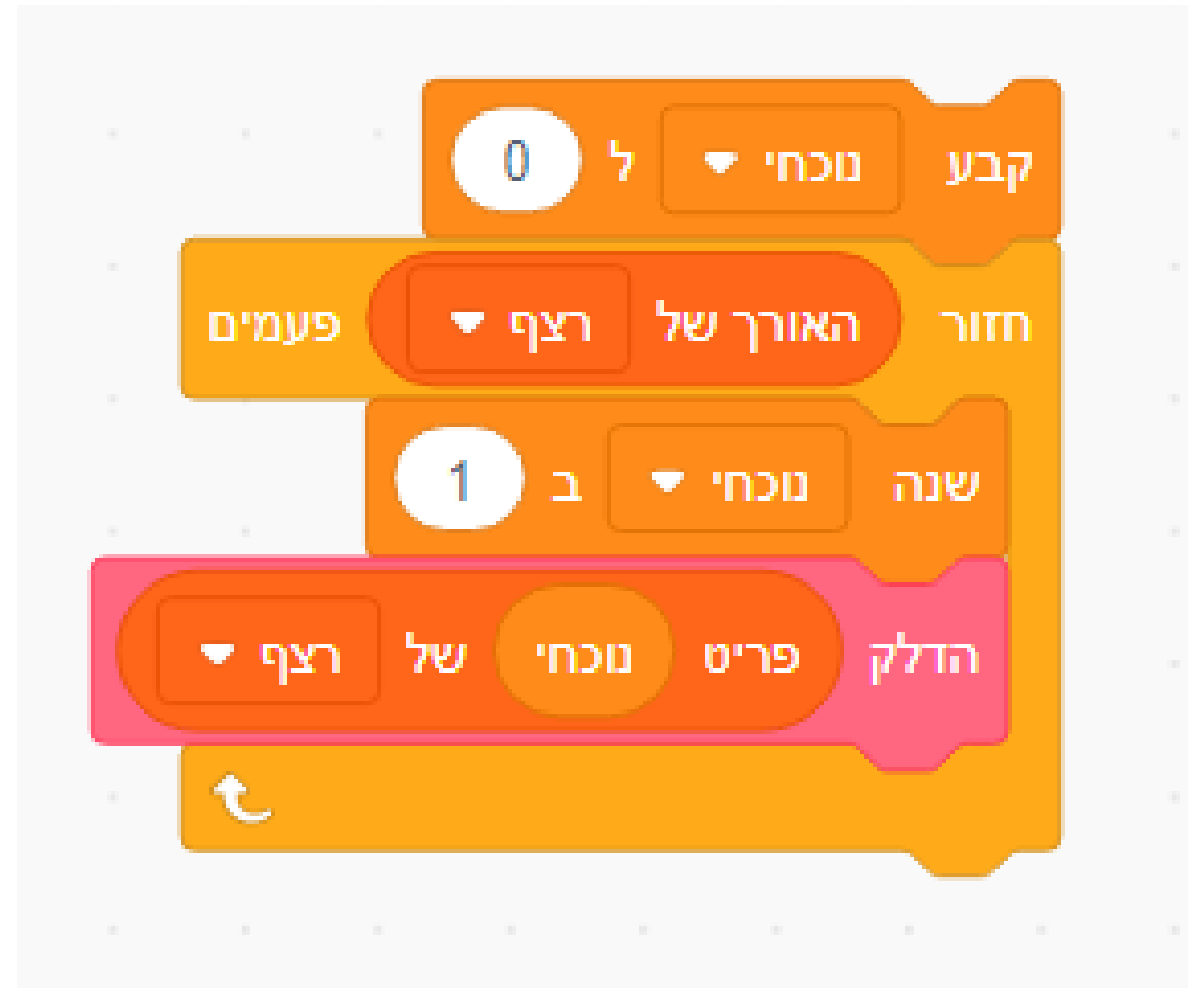
שלב א- חזור על הרצף

שלב ב- זהה את לחיצת המשתמש

שלב ג- אם יש טעות- סוף משחק

אם אין טעות- הוסף עוד שלב לרצף

שלב א- חזור על הרצף



שלב ב- זהה את לחיצת המשתמש

שלב ג- אם יש טעות- סוף משחק

אם אין טעות- הוסף עוד שלב לרצף

