

ഐസിടി പ്രാക്ടിക്കൽ വർക്ക്ഷീറ്റ് - എട്ടാം ക്ലാസ്

വർക്ക്ഷീറ്റ് നമ്പർ	4.1
അധ്യായത്തിന്റെ പേര്	കമ്പ്യൂട്ടർ ഗെയിമുകൾ
പ്രവർത്തനത്തിന്റെ പേര്	സ്കാച്ചിൽ ഗെയിം ആസൂത്രകം തോക്കിന്റെ ചലനവും സൃഷ്ടിക്കൽ
സോഫ്റ്റ്‌വെയർ ഉപയോഗിച്ചത്	സ്കാച്ച്
സമയം	40 മിനിറ്റ്

പ്രവർത്തന ക്രമം

സോഫ്റ്റ്‌വെയർ തുറക്കൽ	ആപ്ലിക്കേഷൻസ് ഐക്കൺ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക. Scratch ടൈപ്പ് ചെയ്ത് തുറക്കുക.
ഡിഫോൾട്ട് സ്വെറ്റ് ഇല്ലാതാക്കൽ	ഡിഫോൾട്ട് "Dango" പുച്ച സ്വെറ്റിൽ വലത് ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് delete തിരഞ്ഞെടുക്കുക.
ബാക്ക്ഡ്രോപ്പ് ചേർക്കൽ	സ്റ്റേജിൽ Choose a Backdrop ഐക്കൺ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക. ലൈബ്രറിയിൽ നിന്ന് Blue Sky ബാക്ക്ഡ്രോപ്പ് തിരഞ്ഞെടുക്കുക.
തോക്ക് സ്വെറ്റ് വരയ്ക്കൽ	Paint ഐക്കൺ ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് പുതിയ സ്വെറ്റ് സൃഷ്ടിക്കുക. Rectangle ടൂൾ ഉപയോഗിച്ച് ഒരു ലളിതമായ തോക്ക് വരയ്ക്കുക. സ്വെറ്റിന് "gun" എന്ന് പേരിടുക.
തോക്കിന്റെ പ്രോപ്പർട്ടികൾ സജ്ജമാക്കൽ	"gun" സ്വെറ്റ് തിരഞ്ഞെടുക്കുക. Size ഫീൽഡിൽ 50 എന്ന മൂല്യം നൽകുക. ദിശ 90 ആയി സജ്ജമാക്കിയിട്ടുണ്ടെന്ന് ഉറപ്പാക്കുക.
തോക്കിന്റെ ചലനത്തിന് കോഡ് ചേർക്കൽ	"gun" സ്വെറ്റിലേക്ക് ഈ കോഡ് ചേർക്കുക: when flag clicked forever point towards mouse-pointer
ബുള്ളറ്റ് സ്വെറ്റ് വരയ്ക്കൽ	Paint ഐക്കൺ ഉപയോഗിച്ച് പുതിയ സ്വെറ്റ് സൃഷ്ടിക്കുക. Rectangle, Reshape ടൂളുകൾ ഉപയോഗിച്ച് ഒരു ചെറിയ ബുള്ളറ്റ് വരയ്ക്കുക. "bullet" എന്ന് പേരിടുക.
ബുള്ളറ്റ് പ്രോപ്പർട്ടികൾ സജ്ജമാക്കൽ	"bullet" സ്വെറ്റ് തിരഞ്ഞെടുക്കുക. അതിന്റെ Size 10 ആക്കി സജ്ജമാക്കുക. തോക്കിന്റെ കഴലിന്റെ അറ്റത്ത് ഇടുക.
പ്രോജക്ട് സേവ് ചെയ്യൽ	File → Save to your computer ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക. പ്രോജക്ട് shooting_game.sb3 എന്ന പേരിൽ സേവ് ചെയ്യുക.
പൂർത്തിയാക്കൽ	ഗ്രീൻ ഫ്ലാഗ് ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് മൗസ് നീക്കി തോക്കിന്റെ ചലനം പരീക്ഷിക്കുക.

ഐസിടി പ്രാക്ടിക്കൽ വർക്ക്ഷീറ്റ് - എട്ടാം ക്ലാസ്

വർക്ക്ഷീറ്റ് നമ്പർ	4.2
അധ്യായത്തിന്റെ പേര്	കമ്പ്യൂട്ടർ ഗെയിമുകൾ
പ്രവർത്തനത്തിന്റെ പേര്	ബലൂണുകൾ ചേർക്കുകയും ഗെയിം ലോജിക്കിനായി വേരിയബിളുകൾ സൃഷ്ടിക്കുകയും ചെയ്യൽ
സോഫ്റ്റ്‌വെയർ ഉപയോഗിച്ചത്	സ്കാച്ച്
സമയം	40 മിനിറ്റ്

പ്രവർത്തന ക്രമം

സേവ് ചെയ്ത പ്രോജക്ട് തുറക്കൽ	സ്കാച്ച് തുറക്കുക. File → Load from your computer ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് shooting_game.sb3 തിരഞ്ഞെടുക്കുക.
ബലൂൺ സ്വൈറ്റുകൾ ചേർക്കൽ	Choose a Sprite ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് ലൈബ്രറിയിൽ നിന്ന് രണ്ട് Balloon1 സ്വൈറ്റുകൾ ചേർക്കുക.
ബലൂണുകൾ കസ്റ്റമൈസ് ചെയ്യൽ	രണ്ടാമത്തെ ബലൂണിനായി, Costumes ടാബിൽ പോകുക. മഞ്ഞ കോസ്റ്റ്യൂം മാത്രം ശേഷിപ്പിക്കുക, നീല രണ്ടും ഇല്ലാതാക്കുക. സ്വൈറ്റുകൾക്ക് "blue_balloon", "yellow_balloon" എന്നീ പേരുകൾ നൽകുക.
പൊട്ടിയ ബലൂൺ കോസ്റ്റ്യൂമുകൾ സൃഷ്ടിക്കൽ	ഓരോ ബലൂണിനും, കോസ്റ്റ്യൂമിൽ വലത് ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് duplicate തിരഞ്ഞെടുക്കുക. Reshape ടൂൾ ഉപയോഗിച്ച് ഡ്യൂപ്ലിക്കേറ്റ് ഒരു പൊട്ടിയ ബലൂൺ പോലെ കാണപ്പെടുന്ന വിധം പരിഷ്കരിക്കുക.
വേരിയബിളുകൾ സൃഷ്ടിക്കൽ	Variables വിഭാഗത്തിൽ പോകുക. Make a Variable ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക. രണ്ട് വേരിയബിളുകൾ സൃഷ്ടിക്കുക: bullets, score.
വേരിയബിളുകൾ ആരംഭിപ്പിക്കൽ	"gun" സ്വൈറ്റിലേക്ക് ഈ കോഡ് ചേർക്കുക: when flag clicked set bullets to 20 set score to 0
ബലൂൺ ചലനം ചേർക്കൽ (നീല)	നീല ബലൂണിനായി ചേർക്കുക: when flag clicked forever go to x: pick random -230 to 230 y: -107 glide 2 secs to x: pick random -230 to 230 y: 165
ബലൂൺ ചലനം ചേർക്കൽ (മഞ്ഞ)	അതേ കോഡ് ബ്ലോക്ക് മഞ്ഞ ബലൂൺ സ്വൈറ്റിലേക്ക് വലിച്ചിടുക.

സേവ് ചെയ്ത പ്രോജക്ട് തുറക്കൽ	സ്കാച്ച് തുറക്കുക. File → Load from your computer ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് shooting_game.sb3 തിരഞ്ഞെടുക്കുക.
ബുള്ളറ്റിന് ഫയർ ചെയ്യുന്ന ശബ്ദം ചേർക്കൽ	"bullet" സ്പ്രൈറ്റ് തിരഞ്ഞെടുക്കുക. Sounds-ൽ പോകുക. Choose a Sound ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് Rip ശബ്ദം ചേർക്കുക.
പ്രോജക്ട് സേവ് ചെയ്യൽ	നിങ്ങളുടെ പുരോഗതി സേവ് ചെയ്യാൻ Ctrl+S അമർത്തുക.

ഐസിടി പ്രാക്ടിക്കൽ വർക്ക്ഷീറ്റ് - എട്ടാം ക്ലാസ്

വർക്ക്ഷീറ്റ് നമ്പർ	4.3
അധ്യായത്തിന്റെ പേര്	കമ്പ്യൂട്ടർ ഗെയിമുകൾ
പ്രവർത്തനത്തിന്റെ പേര്	ഷൂട്ടിംഗ് മെക്കാനിക്കുകൾ നടപ്പിലാക്കുകയും ഗെയിം പൂർത്തിയാക്കുകയും ചെയ്യൽ
സോഫ്റ്റ്‌വെയർ ഉപയോഗിച്ചത്	സ്കാച്ച്
സമയം	40 മിനിറ്റ്

പ്രവർത്തന ക്രമം

പ്രോജക്ട് തുറക്കൽ	നിങ്ങളുടെ shooting_game.sb3 പ്രോജക്ട് സ്കാച്ചിൽ തുറക്കുക.
ബ്രോഡ്കാസ്റ്റ് മെസ്സേജ് സൃഷ്ടിക്കൽ	Events വിഭാഗത്തിൽ, "Clicked" എന്ന പുതിയ മെസ്സേജ് സൃഷ്ടിക്കുക.
ക്ലിക്ക് ഡിറ്റക്ഷനായി സ്റ്റേജ് കോഡ് ചെയ്യൽ	Stage-ലേക്ക് ഈ കോഡ് ചേർക്കുക: when flag clicked forever if mouse down? then broadcast Clicked
ബുള്ളറ്റ് ക്ലോണിംഗ് നടപ്പിലാക്കൽ	"bullet" സ്പ്രൈറ്റിലേക്ക് ഈ കോഡ് ചേർക്കുക: when I receive Clicked go to gun change bullets by -1 create clone of myself
ക്ലോൺ ബിഹേവിയർ കോഡ് ചെയ്യൽ	"bullet" സ്പ്രൈറ്റിലേക്ക് ഈ കോഡ് ചേർക്കുക: when I start as a clone start sound Rip point towards mouse-pointer repeat until touching edge move 50 steps delete this clone
ബല്ലൺ പോപ്പ് ഇഫക്ട് ചേർക്കൽ (നീല)	നീല ബല്ലണിനായി ചേർക്കുക: when flag clicked

പ്രോജക്ട് തുറക്കൽ	നിങ്ങളുടെ shooting_game.sb3 പ്രോജക്ട് സ്ക്രീനിൽ തുറക്കുക.
	<pre> show forever if touching bullet ? then switch costume to balloon1-a2 start sound Pop wait 0.05 seconds hide wait 0.5 seconds switch costume to balloon1-a change score by 1 show </pre>
ബലൂൺ പോപ്പ് ഇഫക്ട് ചേർക്കൽ (മഞ്ഞ)	അതേ കോഡ് ബ്ലോക്ക് മഞ്ഞ ബലൂണിലേക്ക് വലിച്ചിടുക. കോഡിലെ കോസ്റ്റം പേരുകൾ മഞ്ഞ ബലൂണിന്റെ കോസ്റ്റംമുകളുമായി പൊരുത്തപ്പെടുന്നുവെന്ന് ഉറപ്പാക്കുക.
ഗെയിം പരീക്ഷിക്കൽ	ഗ്രീൻ ഫ്ലാഗ് ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് എല്ലാ ഫീച്ചറുകളും പരീക്ഷിക്കുക: ഷൂട്ടിംഗ്, സ്കോറിംഗ്, ബലൂൺ പൊട്ടൽ, ബുള്ളറ്റ് കൗണ്ട്.
പ്രോജക്ട് അവസാനിപ്പിക്കൽ	bullets = 0 ആകുമ്പോൾ "Game Over" മെസ്സേജ് കാണിക്കുന്നതിന് ഒരു say ബ്ലോക്ക് ചേർക്കുക.
പ്രോജക്ട് എക്സ്പോർട്ട് ചെയ്യൽ	അവസാന പതിപ്പ് സേവ് ചെയ്യാൻ File → Save to your computer ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.
പൂർത്തിയാക്കൽ	സ്ക്രീൻ ക്ലോസ് ചെയ്യുക.