

**SilverCoders** EMPOWERING SENIORS

DIGITAL LITERACY IMPROVEMENT THROUGH EFFECTIVE

LEARNING EXPERCIENCES FOR ADULTS

# ΠΡΟΚΛΗΣΗ #21 Cannon

ERASMUS+ No. *2020-1-SE01-KA227-ADU-092582*

**CODING TRAINING PROGRAMME FOR +55 ADULTS**



ΔΟΜΗ ΤΗΣ ΠΡΟΚΛΗΣΗΣ

## ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

Σας παρασχέθηκε μια ρύθμιση που προορίζεται για να ανακαλέσετε τα πιο σημαντικά στοιχεία του περιβάλλοντος Gdevelop: τη σκηνή, τα αντικείμενα, τις δυνάμεις και το φύλλο των γεγονότων. Τα διαθέσιμα γεγονότα σάς επιτρέπουν να μετακινήσετε το κανόνι και να πυροβολήσετε μια μπάλα. Στη συνέχεια θα σας ζητηθεί να βελτιώσετε το παιχνίδι, κάνοντάς το πιο δυναμικό (ο παίκτης πρέπει να καταστρέψει έναν στόχο).

## ΓΕΝΙΚΟΣ ΣΤΟΧΟΣ

Σε αυτήν την πρόκληση θα προσθέσουμε μερικά εμπόδια στο παιχνίδι και στη συνέχεια θα δημιουργήσουμε ένα παιχνίδι για να τα καταστρέψουμε.

## ΣΤΟΧΟΙ ΜΑΘΗΣΗΣ

Στο τέλος αυτής της πρόκλησης, θα είστε σε θέση να ...:

* Κατανοήσετε πώς αντιμετωπίζεται ο κώδικας από έναν υπολογιστή και ποιος είναι ο ρόλος ενός μεταγλωττιστή.
* Εξοικειωθείτε με την έννοια των γλωσσών χαμηλού και υψηλού επιπέδου και να κατανοήσουν ποιες είναι οι διαφορές τους και τι απαιτείται για την κωδικοποίηση σε οποιαδήποτε από αυτές.
* Έχετε εμπειρία με μια σουίτα οπτικού προγραμματισμού και να μπορεί να κωδικοποιεί τυπικό μικρό κομμάτι λογισμικού με αυτήν.
* Γνωρίσετε τι είναι οι δηλώσεις και οι γραμμές εντολών και τι σημαίνουν για έναν μεταγλωττιστή.
* Μπορείτε να γράφει οδηγίες χρησιμοποιώντας σωστή σύνταξη και με ελάχιστα λάθη.
* Μάθετε τι είναι οι τελεστές, τι κάνουν και ποια σύμβολα αντιπροσωπεύουν ποιους τελεστές.
* Κατανοήσετε την εκχώρηση τιμών σε μεταβλητές και τον τρόπο αλλαγής τους.
* Γνωρίσετε όλες τις βασικές αριθμητικές πράξεις και τον τρόπο χρήσης τους.
* αναγνωρίζουν και να γνωρίζουν πώς να χρησιμοποιούν όλες τις δομές δεδομένων που σχετίζονται με αριθμούς.
* Γνωρίσετε τις δομές που συνδέονται με τη χρήση κειμένου, όπως συμβολοσειρές και χαρακτήρες.
* Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε σωστά τις εντολές If για να εκτελέσετε κώδικα σύμφωνα με μια συγκεκριμένη καθορισμένη σταθερή συνθήκη.
* Κατανοήσετε την έννοια της Δύναμης

|  |
| --- |
| ΟΔΗΓΙΕΣ |
| Χρησιμοποιήστε το μενού Αρχείο για να ανοίξετε το παιχνίδι Challenge 21 – Basic  Αυτό πρέπει να είναι αυτό που βλέπετε   * Πατήστε το κουμπί Προεπισκόπηση για να παίξετε το παιχνίδι. Μπορείτε να μετακινήσετε το κανόνι και να πυροβολήσετε μπάλες για να πάρετε μια αίσθηση πώς λειτουργεί * Επαναλάβετε το παιχνίδι όσες φορές θέλετε. Για να επαναλάβετε, πρέπει να κλείσετε το παράθυρο του παιχνιδιού και να πατήσετε το κουμπί Προεπισκόπηση στο πρόγραμμα επεξεργασίας. * Τώρα που ξέρετε ποιοι είναι οι μηχανισμοί του παιχνιδιού (τι μπορείτε να κάνετε στο παιχνίδι) ας δούμε πώς γίνεται.    * Το πρώτο συμβάν μετακινεί το κανόνι προς τη θέση X και Y του δρομέα του ποντικιού * Το δεύτερο συμβάν ελέγχει για πάτημα του αριστερού πλήκτρου του ποντικιού και, στη συνέχεια, δημιουργεί μια μπάλα και την πυροβολεί προς την κατεύθυνση του δρομέα του ποντικιού εφαρμόζοντας μια δύναμη στην μπάλα. * Ας δημιουργήσουμε τώρα έναν στόχο για το κανόνι. Κάντε Προσθήκη νέου αντικειμένου, Αναζήτηση στο Κατάστημα περιουσιακών στοιχείων και επιλέξτε ένα βράχο από το Foliage Pack. Καλέστε το Sprite Rock. Τοποθετήστε το ανάμεσα στους σωρούς του κιβωτίου. * Τώρα, πρέπει να ελέγξουμε αν το κανόνι χτυπάει στον βράχο.      * Παίξτε με την αξία της Δύναμης έτσι ώστε η μπάλα να μην εκτοξεύεται τόσο ψηλά. * Τώρα, είναι στο χέρι σου να κάνεις το εξής   + Δημιουργήστε έναν μετρητή για να μάθετε πόσες μπάλες εκτοξεύτηκαν μέχρι να χτυπήσουμε στο βράχο   Όταν ο παίκτης καταστρέψει με επιτυχία τον βράχο, δώστε του/της την επιλογή να ξαναρχίσει το παιχνίδι ή να βγει. Επιστρέψτε στο Challenge 20 για πληροφορίες. |

|  |
| --- |
| ΠΟΡΟΙ |
| Challenge 21 (Basic) |