

**SilverCoders** EMPOWERING SENIORS

DIGITAL LITERACY IMPROVEMENT THROUGH EFFECTIVE

LEARNING EXPERCIENCES FOR ADULTS

# ΠΡΟΚΛΗΣΗ #29 ΖΩΓΡΑΦΟΣ

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

**CODING TRAINING PROGRAMME FOR +55 ADULTS**



ΔΟΜΗ ΤΗΣ ΠΡΟΚΛΗΣΗΣ

## ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

Σε αυτήν την πρόκληση θα αναλύσετε μια υπάρχουσα εφαρμογή που έχει τις βασικές λειτουργίες ενός ζωγράφου: σχεδίαση, διαγραφή, αλλαγή χρώματος.

## ΓΕΝΙΚΟΣ ΣΤΟΧΟΣ

Στις τελευταίες 4 προκλήσεις, αλλάζουμε τη στρατηγική μας: αναλαμβάνουμε ένα πλήρως ανεπτυγμένο έργο και αναλύουμε πώς αναπτύχθηκε. Σε αυτή την περίπτωση θα χρησιμοποιήσουμε μια πολύ απλή εφαρμογή ζωγραφικής και θα αξιολογήσουμε κάθε πολύπλοκο χαρακτηριστικό της. Σε αυτό το στάδιο, έχετε κάνει αρκετές ασκήσεις για να κατανοήσετε πώς λειτουργεί το Gdevelop.

## ΣΤΟΧΟΙ ΜΑΘΗΣΗΣ

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

* 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 γράφετε οδηγίες χρησιμοποιώντας σωστή σύνταξη και με ελάχιστα λάθη.
* Μάθετε τι είναι οι τελεστές, τι κάνουν και ποια σύμβολα αντιπροσωπεύουν ποιους τελεστές.
* κατανοήσουν την εκχώρηση τιμών σε μεταβλητές και τον τρόπο αλλαγής τους.
* Γνωρίσετε όλες τις βασικές αριθμητικές πράξεις και τον τρόπο χρήσης τους.
* Αναγνωρίσετε και να γνωρίσετε 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.

|  |
| --- |
| ΟΔΗΓΙΕΣ |
| Αυτή είναι η αρχική σας ρύθμιση για την πλήρη εφαρμογή. Ως συνήθως, το πρώτο πράγμα που πρέπει να κάνετε είναι να κάνετε προεπισκόπηση και να δείτε πώς λειτουργεί.    Σε αυτήν την πρόκληση, αναλύστε:   * Πώς χειρίζονται τα χρώματα η Gdevelop και η ιδιότητα Tint των Αντικειμένων * Τη διαφορά μεταξύ των χρωμάτων Outline και Fill * Πώς να χρησιμοποιήσετε το Draw και τι είδους γραφικά μπορούν να σχεδιαστούν (γραμμές, κύκλοι, κ.λπ.…) * Πώς μπορεί να χρησιμοποιηθεί το Render για τη δημιουργία ενός Sprite |

|  |
| --- |
| ΠΟΡΟΙ |
| Challenge 29 |