

**SilverCoders** EMPOWERING SENIORS

DIGITAL LITERACY IMPROVEMENT THROUGH EFFECTIVE

LEARNING EXPERCIENCES FOR ADULTS

# ΠΡΟΚΛΗΣΗ #31 ΔΙΑΣΤΗΜΙΚΟΙ ΕΙΣΒΟΛΕΙΣ

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

**CODING TRAINING PROGRAMME FOR +55 ADULTS**



ΔΟΜΗ ΤΗΣ ΠΡΟΚΛΗΣΗΣ

## ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

Σε αυτήν την πρόκληση θα αναλύσετε ένα υπάρχον παιχνίδι που αναπαράγει το παραδοσιακό παιχνίδι του Space Invaders.

## ΓΕΝΙΚΟΣ ΣΤΟΧΟΣ

Σε αυτή την περίπτωση θα χρησιμοποιήσουμε ένα πολύ απλό παιχνίδι και θα αξιολογήσουμε κάθε πολύπλοκο χαρακτηριστικό του. 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 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.
* 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 μπορείτε να έχετε διαφορετικές σκηνές σε ένα παιχνίδι και πώς μπορείτε να κάνετε μετάβαση μεταξύ τους (Αλλαγή σκηνής). * Παίξτε ήχους * Αλλαγή της σειράς ορατότητας αντικειμένων (z-τάξη) * Δημιουργήστε και διαγράψτε αντικείμενα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού * Κάντε τα Αντικείμενα να κινηθούν * Δημιουργήστε βαθμολογίες και εμφανίστε υψηλή βαθμολογία |

|  |
| --- |
| ΠΟΡΟΙ |
| Challenge 31 |