

**SilverCoders** EMPOWERING SENIORS

DIGITAL LITERACY IMPROVEMENT THROUGH EFFECTIVE

LEARNING EXPERCIENCES FOR ADULTS

# ΠΡΟΚΛΗΣΗ #24 ΦΙΔΑΚΙ

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

**CODING TRAINING PROGRAMME FOR +55 ADULTS**



STRUCTURE OF THE CHALLENGE ΔΟΜΗ ΤΗΣ ΠΡΟΚΛΗΣΗΣ

## ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

Αυτό το παιχνίδι είναι λίγο πιο δύσκολο από τα προηγούμενα, οπότε να είστε προσεκτικοί. Σας παρασχέθηκε μια ρύθμιση που προορίζεται να λειτουργήσει ως βάση για αυτό το παιχνίδι φιδιών. Μπορούμε να μετακινήσουμε το φίδι αλλά τίποτα άλλο δεν λειτουργεί. Το παιχνίδι προορίζεται να χρησιμοποιηθεί κυρίως σε φορητές συσκευές με οθόνη αφής.

## ΓΕΝΙΚΟΣ ΣΤΟΧΟΣ

Σε αυτή την πρόκληση θα δημιουργήσετε ένα παιχνίδι τύπου φιδιού. Εξερευνούμε επίσης νέους μηχανισμούς στο 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.
* Γνωρίσετε πώς να αναπτύσσουν για κινητές συσκευές

|  |
| --- |
| ΟΔΗΓΙΕΣ |
| *Αυτή είναι η αρχική σας ρύθμιση. Υπάρχουν ήδη κάποια γεγονότα για να εμφανιστεί το φίδι και το αντικείμενο που θα φαγωθεί. Αλλά θα πρέπει να εξετάσετε προσεκτικά τις ιδιότητες και τις συμπεριφορές των αντικειμένων. Σημειώστε ότι μόνο το Border και το PlayerHead βρίσκονται στη σκηνή. Η κίνηση του φιδιού γίνεται με τα πλήκτρα A,W,S,D ή τον μηχανισμό Swipe στις οθόνες αφής.*    Ας ρίξουμε μια ματιά στον κώδικα  Στην αρχή του παιχνιδιού, δημιουργούμε τα διάφορα αντικείμενα για το παιχνίδι.    Στη συνέχεια, δημιουργούμε τον κώδικα για τον έλεγχο του φιδιού. Είναι διαφορετικό από αυτό που κάνουμε συνήθως καθώς σκεφτόμαστε επίσης τις κινητές συσκευές. Ελέγχουμε λοιπόν για το κλειδί αλλά και για το Swipe.    *Όταν ολοκληρωθεί ένα σάρωση ή πατηθεί ένα πλήκτρο, η κατεύθυνση του φιδιού αλλάζει. Όταν αλλάζουμε κατεύθυνση, το ίδιο συμβαίνει και στο σώμα.*    Τώρα, τι συμβαίνει όταν το φίδι «τρώει» έναν πόντο; Παίζουμε έναν ήχο, προσθέτουμε 1 στο σκορ, αλλάζουμε τη θέση του επόμενου "φαγώσιμου" σημείου.    Και αυτό είναι το τέλος: το φίδι συγκρούεται με το σύνορο ή με το ίδιο του το σώμα. |

|  |
| --- |
| ΠΟΡΟΙ |
| Challenge 24 (Basic) |