

**SilverCoders** EMPOWERING SENIORS

DIGITAL LITERACY IMPROVEMENT THROUGH EFFECTIVE

LEARNING EXPERCIENCES FOR ADULTS

# ΠΡΟΚΛΗΣΗ #30 PLATFORMER

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 των παιχνιδιών πλατφόρμας.

## ΓΕΝΙΚΟΣ ΣΤΟΧΟΣ

Σε αυτή την περίπτωση θα χρησιμοποιήσουμε ένα ήδη πολύπλοκο 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 γράφετε 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.
* Mπορείτε 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 πρέπει να δημιουργηθούν στοιχεία ελέγχου για να επιτρέπεται η χρήση του παιχνιδιού σε υπολογιστές και κινητές συσκευές * Πώς να αλλάξετε τα κινούμενα σχέδια με βάση το τι κάνει ο παίκτης * Πώς να προσθέσετε ηχητικά και οπτικά εφέ * Πώς να αποθηκεύσετε την πρόοδο κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού * Πώς να δώσετε μια συγκεκριμένη ευφυΐα στους εχθρούς |

|  |
| --- |
| ΠΟΡΟΙ |
| Challenge 32 |