

SilverCodersÎMPUTĂRIREA SENIORLOR

ÎMBUNĂTĂȚIREA ALFABETIZĂRII DIGITALE PRIN

EXPERIENȚE DE ÎNVĂȚARE PENTRU ADULTI

# image6.pngimage2.pngProvocarea #19 COLECTAREA DE MONEDE - SUPER AVANSAT

ERASMUS+ nr.*2020-1-SE01-KA227-ADU-092582*

**PROGRAM DE FORMARE CODIFICARE PENTRU Adulți cu Varsta peste +55 ani**



STRUCTURA PROVOCĂRII

## DESCRIERE

Această lecție preia jocul dezvoltat în provocarea anterioară și îl dezvoltă în continuare, făcându-l mai complex și mai atractiv în timp ce explorează alte aspecte ale GDevelop.

## OBIECTIV GENERAL

Această lecție continuă să promoveze înțelegerea mediului Gdevelop și a modului în care acesta poate fi folosit pentru codificare. Se concentrează pe concepte GDevelop relevante suplimentare, cum ar fi Scene, Timer și Behaviours.

## OBIECTIVE DE INVATARE

La finalul acestei provocări, cursantul va fi capabil...:

* Pentru a avea experiență cu o suită de programare vizuală și pentru a codifica o mică bucată de software cu aceasta.
* Pentru a ști ce sunt instrucțiunile și liniile de comandă.
* Pentru a scrie instrucțiuni folosind sintaxa corectă.
* Pentru a putea folosi instrucțiunile If corect pentru a executa codul conform unei anumite condiții fixe definite.
* Pentru a utiliza editorul Gdevelop
* Pentru a înțelege conceptele de scene, evenimente și obiecte
* Pentru a înțelege conceptul de variabile.
* Pentru a înțelege conceptul de scene, temporizatoare și comportamente.

|  |
| --- |
| **INSTRUCȚIUNI** |
| **Bine ați revenit la provocările de codificare și programare.**  În această provocare vom dezvolta în continuare jocul cu Kenney în timp ce învățăm despre Scene, Comportamente și alte aspecte ale Gdevelop.   * Deschideți Provocarea 19 – Super Advanced Coin Fetcher – Inițial. Acesta este același joc pe care l-ați creat în ultima provocare.   **Scene**  O scenă este o parte a unui joc care include aspectul vizual și evenimentele asociate cu acel aspect. Când porniți o nouă Scenă, se va atribui un nume și proprietăți implicite. Pentru a schimba acest lucru, trebuie să deschideți „Managerul de proiect” din meniul „Vizualizare”.  https://wiki.gdevelop.io/_media/gdevelop5/interface/scene-editor/annotation_2019-06-29_194420.png |
| Să schimbăm numele scenei pe care o avem. Accesați „Vizualizare” -> „Afișare manager de proiect” și faceți clic pe punctele de lângă „NewScene”. Alegeți „Redenumiți” și scrieți „KenneyScene”.  https://wiki.gdevelop.io/_media/gdevelop5/interface/scene-editor/screenshot_31_.png  Acum, în același meniu „View->Show Project Manager”, creați o scenă nouă, denumiți-o „EntryScene” și în meniul cu puncte alegeți „Set as entry scene”. Când începem jocul, aceasta va fi prima scenă.  Această scenă este goală, așa că haideți să creăm o casetă de text și să o umplem cu titlul jocului „Jocul lui Kenney”. Apoi formatați-l după cum doriți și adăugați-l la mijlocul aspectului.  De asemenea, putem adăuga un fundal frumos. Faceți „Adăugați un obiect nou”, „Magazin de active” și alegeți unul dintre fundalurile existente (Notă: acest lucru este posibil numai dacă sunteți conectat la rețea). La final, faceți „Adăugați la scenă”. Poate fi necesar să configurați proprietățile imaginii pentru a o afișa corect.  Picture 3  În cazul nostru, obiectul se numește „ForestBackground”. Am stabilit poziția la X=0, Y=0 pentru a o plasa în colțul din stânga sus și am definit lățimea=800 și înălțimea=600 pentru a o face să ocupe întreaga scenă. De asemenea, definim „ordinea Z” ca 1.  **Comanda Z**  „Ordinea Z” indică ce obiecte vor fi afișate în față și cele vor fi afișate în spate. Cu cât numărul este mai mic, cu atât obiectul va fi mai înapoiat.  Selectați TextBox pe care l-ați creat și atribuiți o „Ordine Z” de 2 pentru a fi în fața fundalului.  Picture 4  Dacă rulați jocul, veți vedea ceva similar cu acesta (depinde de fundalul ales). Dar nu face nimic, nu?  Vom folosi un Timer pentru ca, după un anumit timp, jocul să se mute la scena cu Kenney.  **Cronometre și timp**  Temporizatoarele pot fi rulate folosind acțiuni în cadrul evenimentelor. Puteți utiliza apoi condiții pentru a verifica dacă a trecut suficient timp înainte de a efectua alte acțiuni sau de a reseta cronometrul. Temporizatoarele pot fi atașate scenelor sau obiectelor.  Acțiuni speciale precum „Așteptați X secunde” pot fi folosite pentru a aștepta înainte de a lansa următoarele acțiuni într-un eveniment. Acest lucru este util pentru crearea de secvențe, cronologie sau doar efecte care nu se întâmplă imediat.  În cele din urmă, există expresii pentru a obține ora curentă, ziua și ora de la începutul jocului.  Creați următoarele evenimente:  Picture 5  Ceea ce fac aceste evenimente este următorul:   * Când începe scena, creăm un cronometru numit „ExitTIME” care începe să numere timpul * Când cronometrul ajunge la 5 secunde, trecem la scena cu Kenney   Pentru a face acest lucru un pic mai distractiv, vom anima textul înainte de a trece la scena următoare. Pentru aceasta vom folosi un comportament asociat casetei de text.  **Comportamente: reguli predefinite și logică pentru obiecte**  Comportamentele îmbunătățesc un obiect cu o logică de programare predefinită. Ele pot fi destul de simple, automatizează sarcini simple sau sarcini mult mai avansate. De exemplu:   * Un comportament poate fi folosit pentru a elimina automat un obiect din joc atunci când acesta iese din ecran. * Un alt comportament poate fi folosit pentru a muta obiecte de pe ecran cu săgețile de la tastatură. * Un alt comportament poate fi folosit pentru a permite tragerea obiectului pe ecran cu mouse-ul sau prin atingerea obiectului. * Comportamentul fizicii este un exemplu de comportament avansat care face obiectele tale să se miște într-un mod realist, urmând legile fizicii.   Comportamentele vor veni adesea cu propriile variabile care pot fi modificate pentru a personaliza sarcina pe care o îndeplinește, dar pot fi, de asemenea, manipulate folosind evenimente care sunt specifice comportamentului respectiv.  În meniul Obiect (în dreapta), în opțiunea meniului punctat pentru TextBox, selectați „Editați comportamente”. Apoi faceți „Adăugați comportament” și selectați „Tween”. Apoi „Aplicați”.  Un Tween este un comportament care permite schimbarea unei proprietăți a unui obiect de la o stare inițială la o stare finală. Poate fi scara (dimensiunea) obiectului, poziția acestuia, unghiul etc. Schimbarea durează ceva timp pentru a se desfășura și putem programa acel timp. Ceea ce am făcut înainte a fost să asociem un comportament cu obiectul TextBox.  În continuare trebuie să indicăm ce tip de Tween dorim.  Pe cod, adăugați următoarele acțiuni:  Picture 7  Deci, după 3 secunde, ceea ce se va întâmpla este că TextBox începe să se rotească (primul Tween, schimbă unghiul) și să se micșoreze (al doilea Tween, schimbă scara) Sper ca ti-a placut! Vedeți versiunea finală a Provocarii, deoarece are câteva caracteristici suplimentare. |

|  |
| --- |
| **RESURSE** |
| Provocarea 19 (inițială) |