

SilverCodersÎMPUTĂRIREA SENIORLOR

ÎMBUNĂTĂȚIREA ALFABETIZĂRII DIGITALE PRIN

EXPERIENȚE DE ÎNVĂȚARE PENTRU ADULTI

# image6.pngimage2.pngProvocarea #18 COLECTAREA AVANSATĂ DE MONEDE

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.

## 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 variabile. De asemenea, explică cum se utilizează TextBoxes.

## 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.

|  |
| --- |
| **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 variabile și TextBoxes.   * Deschideți Challenge 18 – Advanced Coin Fetcher – Inițial. Acesta este același fișier pe care l-ați terminat în ultima provocare.   **Variabile**  O variabilă este un nume sau un nume care reprezintă anumite date. De exemplu, o variabilă poate stoca un număr sau un text. S-ar putea să le comparăm cu sertare sau cutii unde putem depune note. Orice date pot fi stocate într-o variabilă, atâta timp cât sunt în format text sau număr. Lucruri precum numărul de vieți rămase unui jucător, scorul mare al unui jucător, numărul de gloanțe rămase și/sau numărul de inamici uciși sunt toate exemple de ceea ce poate fi stocat într-o variabilă. Probabil că veți stoca numere în variabile ca o practică obișnuită.  https://wiki.gdevelop.io/_media/wiki/pres_variable.png  Acțiunile și condițiile testează sau modifică o valoare variabilă. |
| Să creăm un portofel pentru Kenney, astfel încât să știe câte Monede a strâns deja. Să începem prin a crea un portofel variabil. Aceasta este o valoare întreagă care ne spune câte monede are Kenney.  Vom crea o variabilă de scenă, adică o variabilă care poate fi folosită numai în această scenă.  Pe aspect, faceți clic dreapta și alegeți »Deschideți proprietățile scenei« și apoi »Editați variabilele scenei«  image24.png  Faceți »Adăugați o variabilă«  Numiți-l Portofel, ca număr și cu valoarea inițială 0 (Kenney nu are monede la început).  image23.png  Acum, de fiecare dată când Kenney prinde o monedă, creștem (adăugăm 1) valoarea variabilei Wallet. În aceeași condiție (Kenney se ciocnește cu moneda), adăugăm o a doua acțiune.  image15.png  Acesta este codul  image11.png  Dar avem nevoie de ceva care să ne arate câte monede are Kenney. Să creăm o casetă de text pentru asta. O casetă de text este un obiect care arată text pe ecran. În „Fereastra obiectului”, selectați »Adăugați un obiect nou«, apoi »Obiect nou de la zero« și »Text«  Să-i spunem KenneyWallet. Textul inițial este „Kenney are 0 Monede“  Să punem caseta de text în partea de jos a aspectului (doar să o trageți).  image12.png  Acum, de fiecare dată când Kenney alege o monedă, numărul de monede se schimbă și acest lucru trebuie reflectat în caseta de text. Din nou, să adăugăm o condiție la condiția anterioară.  Iată codul  image18.png  Deci, schimbăm textul casetei. Pentru a face asta, creăm un șir (o secvență de caractere) care rezultă din concatenarea (folosim semnul „+” pentru asta) a „Kenney are” (virgulele reprezintă un șir) cu valoarea dată de Variable(Wallet). ) (ToString() îl convertește într-un șir). În cele din urmă concatenăm cu șirul „Monede”. Sper ca ti-a placut! Vedeți versiunea finală a Provocarii, deoarece are câteva caracteristici suplimentare. Notă: domeniul de aplicare al unei variabile determină locul în care poate fi accesată o variabilă. În GDevelop, sunt disponibile trei domenii variabile:   * Variabilele globale sunt accesibile din toate scenele jocului. De exemplu, ele pot fi folosite pentru a stoca scorul jucătorului pe diferite niveluri/scene. * Variabilele de scenă sunt accesibile numai din scena în care sunt create. Pot fi utilizate pentru date care se referă doar la o scenă. O variabilă Scenă ar putea accesa timpul rămas pentru a finaliza nivelul/scena. * Variabilele obiect se referă doar la un singur obiect. De exemplu, un erou poate avea o variabilă „Sănătate” sau „Muniție”. |

|  |
| --- |
| **RESURSE** |
| Provocarea 18 (inițială) |