

SilverCoders: un

POTENZIAMENTO DELL'ALFABETIZZAZIONE DIGITALE ATTRAVERSO LE
ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO PER ADULTI



CHALLENGE#30

L'UCCELLINO SVOLAZZANTE

PROGRAMMA DI FORMAZIONE
SUL CODING **PER**
ADULTI +55



SILVER CODERS



ERASMUS+ n. 2020-1-SE01-KA227-ADU-092582



Co-funded by
the European Union

*Questo documento riflette solo il punto di vista dell'autore e l'Agenzia Nazionale e la
Commissione Europea non sono responsabili dell'uso che può essere fatto delle
informazioni in esso contenute.*

STRUTTURA DELLA CHALLENGE

DESCRIZIONE

In questa sfida verrà analizzato un gioco già esistente che riproduce il tradizionale videogioco conosciuto come Flappy Bird, letteralmente “Uccellino svolazzante”.

OBIETTIVO GENERALE

In questa challenge verrà impiegato un gioco molto semplice, di cui verranno analizzate le caratteristiche più complesse. A questo punto del corso, ti sarai già sufficientemente esercitato/a per capire come funziona il motore di gioco GDevelop.

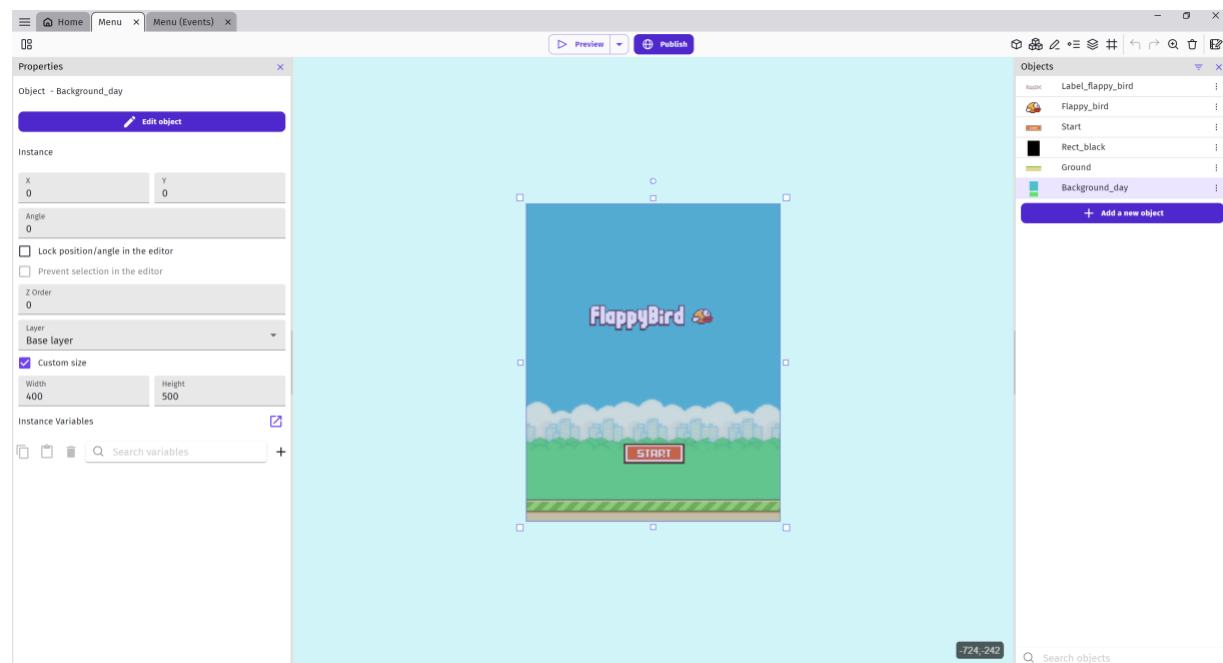
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Al termine di questa challenge, sarai in grado di:

- Acquisire esperienza con una suite di programmazione visuale e codificare con essa semplici software standard.
- Conoscere le dichiarazioni, le linee di comando e il loro significato per il compilatore.
- Scrivere istruzioni utilizzando una sintassi corretta con minimi errori.
- Conoscere gli operatori, la loro funzione e i loro operandi (quali simboli corrispondono a quali operatori).
- Comprendere l'assegnazione di valori alle variabili e come modificarli.
- Conoscere tutte le operazioni aritmetiche di base e come utilizzarle.
- Riconoscere e utilizzare tutte le strutture dati relative ai numeri.
- Identificare le strutture legate all'uso del testo, come stringhe e caratteri.
- Utilizzare correttamente le istruzioni condizionali per eseguire il codice in base ad una condizione fissa definita.

ISTRUZIONI

Questa è la configurazione iniziale dell'applicazione. Come sempre, la prima cosa da fare è visualizzare l'anteprima e capire come funziona.



In questa sfida, analizza:

- Come si possono ottenere **scene** diverse in un gioco e come si può passare da una all'altra (**cambiare la scena**).
- Come vengono riprodotti i suoni
- Come modificare l'ordine di visibilità degli oggetti (**ordine z**)
- Come creare ed eliminare gli **oggetti** durante il gioco
- Come muovere gli **oggetti**
- Come creare i punteggi e visualizzare quelli più alti

RISORSE

Challenge 30