

**SilverCoders** STÄRKER SENIORER

FÖRBÄTTRAD DIGITAL KOMPETENS GENOM EFFEKTIV

INLÄRNINGSUPPLEVELSER FÖR VUXNA

# övning #25 STRIDSVAGN

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

**KODNINGSUTBILDNING FÖR +55 VUXNA**



ÖVNINGENGS STRUKTUR

## BESKRIVNING

## Detta spel följer kanonspelets xample, eftersom vi försöker skjuta några fiender med projektiler.

## ALLMÄNT MÅL

## I den här utmaningen ska du skapa ett kanonliknande spel i GDevelop

## LÄRANDEMÅL

I slutet av denna utmaning kommer du att kunna ...:

* Att ha erfarenhet av en visuell programmeringssvit och kunna koda standard liten mjukvara med den.
* Vet vad uttalanden och kommandorader är och vad de betyder för en kompilator.
* Att kunna skriva instruktioner med korrekt syntax och med minimala fel.
* Vet vad operatorer är, vad de gör och vilka symboler som står för vilka operatorer.
* Att kunna förstå tilldelningen av värden till variabler och hur man ändrar dem.
* Att känna till alla grundläggande aritmetiska operationer och hur man använder dem.
* Känna igen och veta hur man använder alla datastrukturer relaterade till siffror.
* Att känna till de strukturer som är kopplade till användningen av text, till exempel strängar och tecken.
* För att kunna använda If-satser korrekt för att köra kod enligt ett visst definierat fast villkor.

|  |
| --- |
| INSTRUKTIONER |
| Det här är din första inställning. I det här fallet har vi bara tillhandahållit de grundläggande objekten som du behöver för spelet. Dessa är:   * **torn**: vår tank * **Kula**: Kulorna vi skjuter * Fiende: Fiendens stridsvagnar * Explosion: effekten när vi träffar en fiende * **GameOver**: en textruta som visas när spelet slutar (men du kan se det nu!) * Bakgrund: Grunden för slaget     Vårt mål är att skapa ett spel där fiendens stridsvagnar kommer att dyka upp och försöka förstöra vår tank. Spelet kommer bara att ha en svårighetsgrad men du kan försöka lägga till fler svårighetsgrader själv.  I det grundläggande spelscenariot lämnade vi kommentarer som tips för de händelser vi kommer att behöva. Låt oss börja!  Vår ursprungliga kod avser vår tanks handlingar. Den första avser att styra kanonen på vår stridsvagn mot en fiende. Vi får kanonen att följa muspekarens position.    Därefter behandlar vi att skjuta kanonen. När vi trycker på vänster musknapp skapas en kula vid kanonänden och vi kommer att applicera en kraft på den i den aktuella kanonriktningen.    Vi har också lagt till en timer till den. Kan du förklara varför?  Därefter skapar vi fienderna. De kommer att leka varje sekund (timern "EnemyCreation" är där för det) på en slumpmässig position något ovanför bilden. Då får vi fienderna att röra sig mot vår tank.    Slog vi någon fiende? Låt oss förstöra den och kulan och visa explosionen.    Förgjorde fienden oss?    Det är Game Over ...    Vad sägs om att skapa en poäng som räknar hur många fiender vi förstörde?  För de mer avancerade: vad händer med kulorna som inte träffar någon fiende? Vad ska vi göra med dem? |

|  |
| --- |
| RESURSER |
| Utmaning 25 (Grundläggande) |