

**SilverCoders** STÄRKER SENIORER

FÖRBÄTTRAD DIGITAL KOMPETENS GENOM EFFEKTIV

INLÄRNINGSUPPLEVELSER FÖR VUXNA

# Övning #21 Kanon

Erasmus+ nr *2020-1-SE01-KA227-ADU-092582*

**KODNINGSUTBILDNING FÖR +55 VUXNA**



ÖVNINGENS STRUKTUR

## BESKRIVNING

Du fick en inställning som är avsedd för dig att komma ihåg de viktigaste elementen i Gdevelop-miljön: scenen, föremålen, krafterna och händelsebladet. De tillgängliga händelserna låter dig flytta kanonen och skjuta en boll. Du kommer då att bli ombedd att förbättra spelet, vilket gör det mer dynamiskt (spelaren måste förstöra ett mål).

## ALLMÄNT MÅL

I den här utmaningen kommer vi att lägga till några hinder i spelet och sedan skapa ett spel för att förstöra dem.

## LÄRANDEMÅL

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

* För att förstå hur kod behandlas av en dator och vad är en kompilators roll.
* Att vara bekant med begreppet låg- och högnivåspråk och förstå vad deras skillnader är och vad som krävs för att koda i någon av dem.
* 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.
* Att förstå begreppet kraft

|  |
| --- |
| INSTRUKTIONER |
| Använd **Arkiv-menyn** för att **öppna** spelet Challenge 21 – Basic  Detta borde vara vad du får   * Tryck på **förhandsgranskningsknappen** för att spela spelet. Du kan flytta kanonen och skjuta bollar för att få en känsla av hur det fungerar * Upprepa spelet så många gånger du vill. För att upprepa måste du stänga spelfönstret och trycka på **förhandsgranskningsknappen** i redigeraren. * Nu när du vet vad som är spelmekaniken (vad du kan göra i spelet), låt oss se hur det görs.    * Den första händelsen flyttar kanonen mot muspekarens X- och Y-position * Den andra händelsen söker efter ett tryck på vänster musknapp och skapar sedan en boll och skjuter den i riktning mot muspekaren genom att applicera en **kraft**  på bollen. * Låt oss nu skapa ett mål för kanonen. **Lägg till nytt objekt, Sök i Asset Store** och välj en sten från **Foliage Pack.**  Ring Sprite **Rock.**  Placera den mellan lådhögarna. * Nu måste vi kontrollera om kanonen träffar berget.      * Spela med **värdet av kraften** så att bollen inte avfyras så högt. * Nu är det upp till dig att göra följande   + Skapa en räknare för att veta hur många bollar som avfyrades tills vi träffade berget   När spelaren framgångsrikt förstör stenen, ge honom / henne möjlighet att starta om spelet eller avsluta. Gå tillbaka till utmaning 20 för information. |

|  |
| --- |
| RESURSER |
| Utmaning 21 (grundläggande) |