

**SilverCoders** STÄRKER SENIORER

FÖRBÄTTRAD DIGITAL KOMPETENS GENOM EFFEKTIV

INLÄRNINGSUPPLEVELSER FÖR VUXNA

# övning #29 MÅLARE

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

**KODNINGSUTBILDNING FÖR +55 VUXNA**



ÖVNINGENS STRUKTUR

## BESKRIVNING

## I den här utmaningen kommer du att analysera en befintlig app som har en målares grundläggande funktioner: rita, radera, ändra färg.

## ALLMÄNT MÅL

## I de senaste 4 utmaningarna ändrar vi vår strategi: vi tar ett helt utvecklat projekt och vi analyserar hur det utvecklades. I det här fallet kommer vi att använda en mycket enkel målarapplikation och bedöma var och en av dess komplexa funktioner. I det här skedet har du gjort tillräckligt med övningar för att förstå hur Gdevelop fungerar.

## LÄRANDE OBJEKTIVES

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 konfiguration för hela programmet. Som vanligt är det första du bör göra att förhandsgranska det och se hur det fungerar.    I denna utmaning, analysera:   * Hur färger hanteras av Gdevelop och egenskapen **Färgton** för **objekt** * Skillnaden mellan kontur- och fyllningsfärger * Hur man använder **Draw** och vilken typ av grafik som kan ritas (linjer, cirklar, etc ...) * Hur **Render** kan användas för att skapa en **Sprite** |

|  |
| --- |
| RESURSER |
| Utmaning 29 |