

**SilverCoders** STÄRKER SENIORER

FÖRBÄTTRAD DIGITAL KOMPETENS GENOM EFFEKTIV

INLÄRNINGSUPPLEVELSER FÖR VUXNA

# Övning #24 Snake

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

**KODNINGSUTBILDNING FÖR +55 VUXNA**



ÖVNINGENGS STRUKTUR

## BESKRIVNING

## Det här spelet är lite svårare än de föregående, så var uppmärksam. Du fick en inställning som är tänkt att fungera som grund för detta ormspel. Vi kan flytta ormen men inget annat fungerar. Spelet är tänkt att användas främst i mobila enheter med pekskärm.

## ALLMÄNT MÅL

## I den här utmaningen kommer du att skapa ett ormspel. Vi utforskar också nya mekanismer 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.
* Att veta hur man utvecklar för mobila enheter

|  |
| --- |
| INSTRUKTIONER |
| *Det här är din första inställning. Det finns redan några händelser för att få ormen att dyka upp och föremålet som kommer att ätas. Men du bör noga titta på objektets egenskaper och beteenden. Observera att endast Border och PlayerHead är på plats. Ormrörelse sker med knapparna A, W, S, D eller svepmekanismen i pekskärmar.*    Låt oss ta en titt på en del av koden  I början av spelet skapar vi de olika objekten för spelet.    Därefter skapar vi koden för att kontrollera ormen. Det skiljer sig från vad vi normalt gör eftersom vi också tänker på de mobila enheterna. Så vi letar efter nyckeln men också efter Swipe.    När ett svep är klart eller en tangent trycks in ändras ormens riktning. *När vi ändrar riktningen händer samma sak med kroppen.*    Vad händer nu när ormen "äter" en punkt? Vi spelar ett ljud, lägger till 1 i poängen, ändrar positionen för nästa "ätbara" punkt.    Och det här är slutet: ormen kolliderar med gränsen eller med sin egen kropp. |

|  |
| --- |
| RESURSER |
| Utmaning 24 (Grundläggande) |