

**SilverCoders** STÄRKER SENIORER

FÖRBÄTTRAD DIGITAL KOMPETENS GENOM EFFEKTIV

INLÄRNINGSUPPLEVELSER FÖR VUXNA

# övning #30 FLAPPY BIRD

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

**KODNINGSUTBILDNING FÖR +55 VUXNA**



ÖVNINGENS STRUKTUR

## BESKRIVNING

## I den här utmaningen kommer du att analysera ett befintligt spel som replikerar det traditionella spelet Flappy Bird.

## ALLMÄNT MÅL

## I det här fallet kommer vi att använda ett mycket enkelt spel 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.

## 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 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 du kan ha olika scener i ett spel och hur du kan växla mellan dem (**Ändra scenen).** * Spela upp ljud * Ändra ordningen för objektsynlighet (**z-ordning**) * Skapa **objekt** under spelet * Skapa poäng och visa höga poäng |

|  |
| --- |
| RESURSER |
| Utmaning 30 |