

Lekcja nr 24

TWORZENIE GRY – PROJEKT (cz. I)

1. Celem zajęć jest utworzenie programu gry komputerowej „Dbajmy o las” (str. 152).
2. Podstawowe zadanie polega na zaprogramowaniu jednego poziomu gry.
3. Dodatkowym zadaniem jest zaprogramowanie większej ilości duszków, które będą zwiększać ilość zdobytych punktów oraz tych, których dotknięcie spowoduje utratę punktów.

Grę należy utworzyć w Scratchu on-line (scratch.mit.edu) po utworzeniu własnego konta. Projekt należy zapisać na swoim koncie, następnie udostępnić a link do projektu (skopowany z paska zadań) przesłać na adres ssp1_wrzesnia@poczta.onet.pl w temacie wpisując swoje nazwisko i imię oraz klasę.

Wskazówki, dotyczące zasad tworzenia gry, znajdują się na stronach 152 – 155 w podręczniku.

Na tych zajęciach projektujemy tylko jeden poziom gry.

ZADANIE DOMOWE

1. OWOZM. Prześlij link do utworzonej przez siebie gry na adres ssp1_wrzesnia@poczta.onet.pl

DLA CHĘTNYCH

1. DZ. Brak.