

Οδηγίες για τη φάση της δημιουργίας του δικού σας προγράμματος - παιχνιδιού

Μετά την ολοκλήρωση των εισαγωγικών ενεργειών και την ολοκλήρωση της σύγχρονης διδασκαλίας του μαθήματος στο Webex, θα μπορείτε να ξεκινήσετε τη δημιουργία του δικού σας προγράμματος.

Για γρήγορο ξεκίνημα της εργασίας σας θα μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το ημιτελές παιχνίδι που έχει αναρτηθεί πριν το σύγχρονο μάθημα στο webex ([Παιχνίδι Καταδίωξης μισο-έτοιμο on Scratch \(mit.edu\)](#)) και να του κάνετε όλες τις απαραίτητες αλλαγές και προσθήκες (αλλαγή υπόβαθρου, αντικειμένων, έλεγχο κίνησης αντικειμένων από το χρήστη πχ με τα πλήκτρα με προσθήκη εντολών – σεναρίων, χρήση μεταβλητών, χρονομέτρου κλπ).

Μπορείτε να έχετε ως οδηγό για τη δημιουργία του κώδικά σας συμβουλευέστε το αρχείο – φύλλο εργασίας *ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ (ΟΔΗΓΙΕΣ – ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΑ ΣΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ)* που θα βρείτε στα έγγραφα του μαθήματος στο eclass και που περιγράφει συνολικά τα βήματα για το ολοκληρωμένο παιχνίδι.

Προσέξτε τα παρακάτω:

- Θα πρέπει σε κάθε περίπτωση να χρησιμοποιήσετε μια μεταβλητή που να ορίζει την ταχύτητα του ενός αντικειμένου. Αν θέλετε, χρησιμοποιείστε και άλλες μεταβλητές, ανάλογα με την πολυπλοκότητα στο σενάριο του παιχνιδιού του κυνηγητού (πχ μεταβλητή που να ορίζει την ταχύτητα του άλλου αντικειμένου κλπ)
- Θα πρέπει σε κάθε περίπτωση να καταγράφεται και να εμφανίζεται ο συνολικός χρόνος κυνηγητού.
- Προτείνεται επίσης να δημιουργήσετε δικές σας εντολές, αν κάποιες ομάδες εντολών του προγράμματος σας συναντώνται περισσότερες φορές μέσα στον κώδικά σας ή αν θέλετε το πρόγραμμα να διαβάζετε πιο εύκολα.
- Όπως έχει αναφερθεί στο μάθημα και στο αρχείο ΣΤΟΧΟΙ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ – ΟΔΗΓΙΕΣ, πρέπει τα αντικείμενα του παιχνιδιού να δίνουν την εντύπωση κινούμενου σχεδίου (animation)
- Να επισκέπτεστε το ιστολόγιο του μαθήματος προκειμένου να βλέπετε κάποια σχόλια συμμαθητών σας που μπορεί να σας οδηγήσουν σε κάποιες αλλαγές στο πρόγραμμά σας. Καλό θα ήταν και να συμμετέχετε όλοι/ες με ανάρτηση σχολίων ή σημείων που αντιμετωπίζετε δυσκολία.
- Μόλις ολοκληρώσετε το πρόγραμμά σας, να ανεβάσετε το σύνδεσμό του στο σχετικό ιστολόγιο του e-class.
- Μετά την ολοκλήρωση της προθεσμίας θα μπορείτε σε σχετικό ερωτηματολόγιο στο μάθημα του e-class να ψηφίσετε το καλύτερο παιχνίδι - πρόγραμμα κατά κατηγορία (1.μεγαλύτερης ευχαρίστησης στο παιχνίδι, 2. καλύτερων γραφικών, 3. καλύτερου κώδικα).

- Τέλος, μπορείτε αν θέλετε, να γράψετε τα σχόλια σας στην περιοχή συζητήσεων του e-class “Τι σας άρεσε και τι σας δυσκόλεψε σε αυτό το μάθημα;”

ΠΡΟΣΟΧΗ:

- Το παιχνίδι που θα φτιάξετε θα στηρίζετε σε κάποιες προδιαγραφές που θα έχετε ήδη συμφωνήσει με την ομάδα σας. Ασφαλώς θα μπορείτε να λάβετε υπ’ όψιν οποιαδήποτε εποικοδομητική κριτική από μέλη άλλων ομάδων μετά την ανάρτηση των προδιαγραφών της ομάδας σας στον τοίχο του μαθήματος στο eclass.
- Το παιχνίδι – πρόγραμμα που θα δημιουργήσετε θα είναι σε **ατομικό επίπεδο**, όπου καθένας/καθεμιά θα μπορεί να εφαρμόσει τη δικιά του/της προσέγγιση (πχ μπορείτε να δημιουργήσετε δικές σας εντολές, να επιλέξετε τι μεταβλητές θα χρησιμοποιήσετε και πώς θα τις ονομάσετε, να εισάγετε σχόλια στο πρόγραμμα ή να εφαρμόσετε οτιδήποτε άλλο θα μπορούσε να δώσει κάποια πρωτοτυπία στο παιχνίδι σας ή τον κώδικά του). Μην ξεχνάτε ότι μετά την ολοκλήρωση των προγραμμάτων σας θα γίνει η ανάδειξη των καλύτερων κατά κατηγορία.