



Κυβερνοασφάλεια: Οι φύλακες του Διαδικτύου

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ – ΣΥΝΤΕΛΕΣΤΕΣ – ΟΔΗΓΙΕΣ ΧΡΗΣΗΣ
ΟΜΑΔΑ ΜΑΘΗΤΩΝ

Συντελεστές

Το παιχνίδι αυτό, με τον τίτλο: «Κυβερνοασφάλεια: Οι φύλακες του διαδικτύου» κατασκευάστηκε το σχολικό έτος: 24-25 στα πλαίσια του μαθήματος της πληροφορικής. Με το έργο αυτό το ΕΝΕΕΓΥΛ Πάτρας συμμετέχει στο **12^ο Διεθνές Μαθητικό Διαγωνισμό «Δημιουργώντας τα δικά μας παιχνίδια: Από το χθες στο σήμερα»**

Συντελεστές:

Μαθητές

1. Δάβος Γεράσιμος ΓΓ3
2. Γιαννούλης Γιώργος ΓΛΜ
3. Κυριαζή Μαρία ΔΓ4
4. Λιγομενίδης Νίκος ΓΓ1
5. Στεργιούλας Αστέρης ΒΛΥ
6. Βασιλική Σπυροπούλου ΔΓ4

που ενέπνευσαν οι εκπαιδευτικοί

- Τσόγκα Πένυ (ΠΕ86)
- Τσορμπατζόγλου Γιώργος (ΠΕ86).

Πληροφορίες

Το ψηφιακό αυτό παιχνίδι με τον εκπαιδευτικό χαρακτήρα, έχει σαν βάση του το πηγκ-πογκ διανθισμένο με ερωτήσεις σχετικά με την κυβερνοασφάλεια.

- Μπορείτε να παίξετε το παιχνίδι διαδικτυακά από την θέση: <https://scratch.mit.edu/projects/1151775415/fullscreen/> χρησιμοποιώντας υπολογιστή ή tablet (κίνηση ρακέτας με ποντίκι) που διαθέτει ένα φυλλομετρητή ή τοπικά αν έχετε εγκαταστήσει τον offline editor του Scratch 3, χρησιμοποιώντας το αρχείο (.sb3) που περιλαμβάνεται στο πακέτο του μαθησιακού αντικειμένου στο photodentro
- Έχει κατασκευασθεί ένας ισότοπος (blog) για την υποστήριξη του παιχνιδιού που φιλοξενείται σε γνωστή πλατφόρμα.
- Υπάρχει video με τους συντελεστές και τις οδηγίες χρήσεως στο πακέτο του «photodentro» που είναι επίσης αναρτημένο και σε γνωστή πλατφόρμα στο διαδίκτυο.

Ο σκοπός του παιχνιδιού είναι διττός:

- για τους **μαθητές που το κατασκεύασαν** είναι η εμβάθυνση στο προγραμματισμό χρησιμοποιώντας την γλώσσα Scratch και η εμπλοκή τους σ' ένα project που αναπτύσσει την ομαδοσυνεργατικότητα.
- για τους **υπόλοιπους χρήστες** γίνεται προσπάθεια να απαντηθούν κάποιες κοινές ερωτήσεις σε σχέση με την κυβερνοασφάλεια

Οδηγίες χρήσεως

Συνιστούμε να παίξετε το παιχνίδι σε πλήρη οθόνη και να έχετε πρόσβαση στον ήχο.

Ξεκινάει πατώντας την πράσινη σημαία που εμφανίζεται στην πρώτη οθόνη.

Ο χρήστης στην συνέχεια επιλέγει ένα από τους δύο παρακάτω τρόπους κίνησης της ρακέτας που χτυπάει την μπάλα:

1. βέλη του πληκτρολογίου (για υπολογιστή)
2. το ποντίκι (αν χρησιμοποιηθεί tablet ή υπολογιστής).

Η οθόνη που ακολουθεί είναι η κύρια οθόνη του παιχνιδιού. Ο παίχτης πρέπει να αποκρούει με την ρακέτα του, την μπάλα πριν αυτή ακουμπήσει στην βάση της οθόνης. Κάθε φορά που η μπάλα ακουμπάει στην βάση ο παίχτης χάνει και μία από τις 5 «ζωές» που έχει αρχικά.

Κατά καιρούς εμφανίζεται στο επάνω μέρος και ένα φωσφορίζον ελικόπτερο.

Αν η μπάλα χτυπήσει το ελικόπτερο αυτό τουλάχιστον 5 φορές, ένα ρομπότ κάνει μία ερώτηση και 3 βοηθοί του εμφανίζουν ισάριθμο αριθμό πιθανών απαντήσεων που στο αριστερό μέρος έχουν ένα χαρακτηριστικό αριθμό. Απαντώντας σωστά με τους αριθμούς 1 ή 2 ή 3 που βρίσκονται στην αρχή της προτεινόμενης απάντησης, μία καινούργια «ζωή» προστίθεται στις ήδη υπάρχουσες.

Αν στο σχετικό πλαίσιο πληκτρολογηθεί κάτι άλλο πέρα των αριθμών 1 ή 2 ή 3 εμφανίζεται προειδοποιητικό μήνυμα.

Εκτός από το φωσφορίζον ελικόπτερο, τα άλλα στοιχεία όπως το μπαλόνι και το μη φωσφορίζον ελικόπτερο εξυπηρετούν αισθητικά το παιχνίδι.

Το τέλος που έρχεται όταν χαθούν όλες οι «ζωές», ανακοινώνεται από μία μαργαρίτα που βαθμιαία καλύπτει όλη την οθόνη και εμφανίζει το συνολικό αριθμό των σωστών απαντήσεων και ένα αποχαιρετιστήριο μήνυμα.