

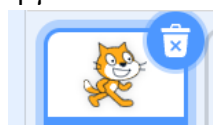
Φύλλο εργασίας

Στοιχεία ομάδας εργασίας

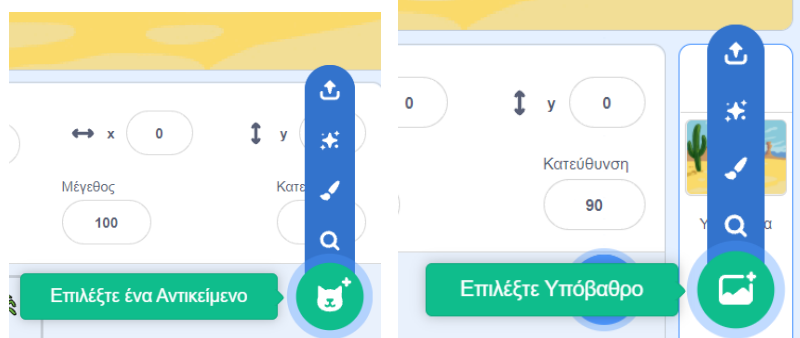
Όνομα ομάδας:	
Ονοματεπώνυμο	Ρόλος

Στάδιο 3 – Δημιουργήστε τον βασικό κώδικα

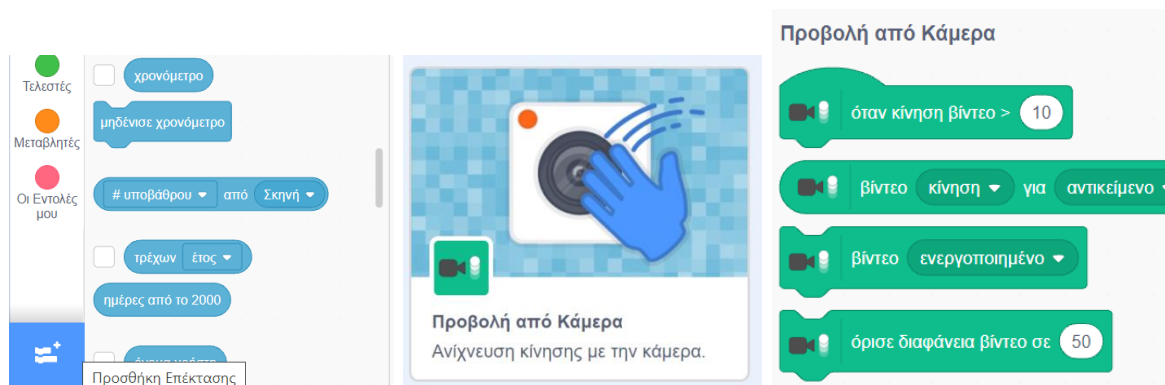
- Κατανέμεστε σε ομάδες και αποδίδετε ρόλους (συντονιστής, παρουσιαστής, προγραμματιστής, χρονομέτρης, κ.ά.). Δίνετε όνομα στην ομάδα σας!
- Ανοίγετε την εφαρμογή Scratch και ξεκινάτε ένα νέο έργο.



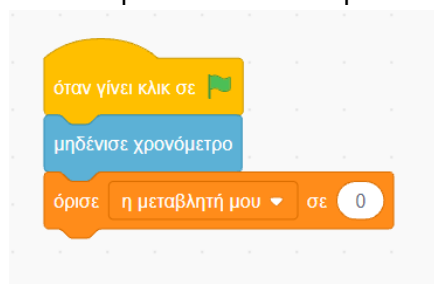
- Σβήνετε το sprite (δισδιάστατη εικόνα) του γατούλη
- Επιλέγετε ένα σκηνικό και ένα sprite της αρεσκείας σας. Για να διαθέτει το παιχνίδι σας αισθητική υπεραξία και να είναι πιο ελκυστικό στον παίχτη, επιλέξτε ένα ταιριαστό ζευγάρι σκηνικού και sprite (π.χ. βυθός-ψαράκια, πλαγιά-προβατάκια, διάστημα-εξωγήινοι, ουρανός-αστεράκια, δάσος-φρουτάκια, πόλη-αυτοκίνητα, κ.ο.κ.)



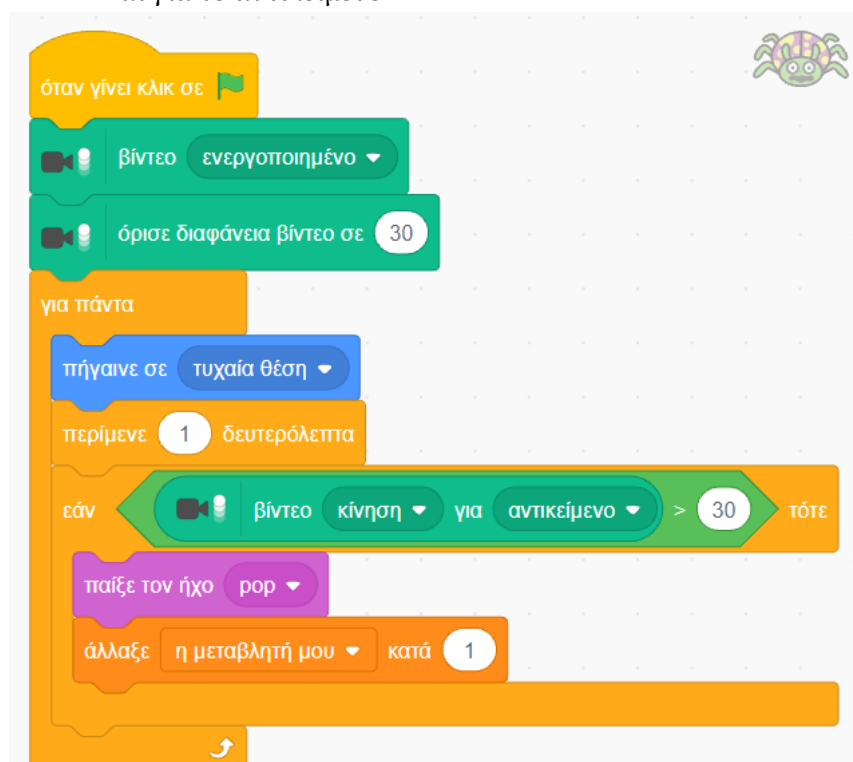
- Κάνετε προσθήκη της κατάλληλης επέκτασης εντολών «Προβολή από κάμερα».



- Πρόσθετετε τον παρακάτω κώδικα για το υπόβαθρο...



- Και για το αντικείμενο...



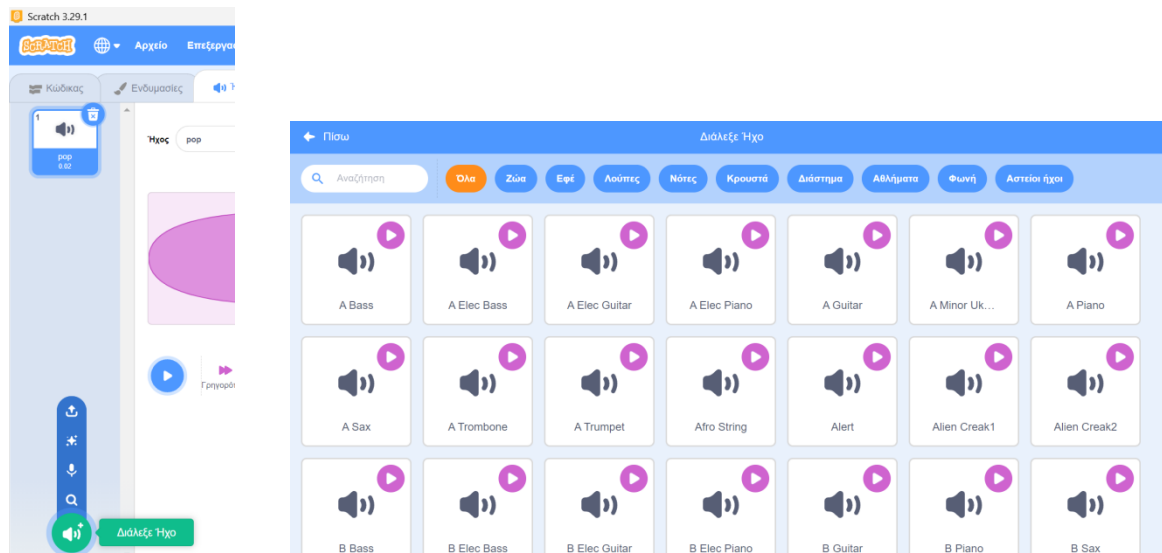
- Καθώς δημιουργείτε τον κώδικα συμπλήρωσε τον παρακάτω πίνακα. Σε ποια κατηγορία εντολών βρήκατε την κάθε εντολή;

[illegible]

- Πειραματιστείτε, καταγράψτε και συζητήστε
Στον κώδικα του αντικειμένου:
 - Αλλάζω τις ρυθμίσεις της διαφάνειας
 - Αλλάζω την αναμονή του ενός δευτερολέπτου
 - Αλλάζω την τιμή της ταχύτητας στη συνθήκη
 - Δοκιμάζω άλλους ήχους της αρεσκείας μου στην περίπτωση που πετυχαίνω το αντικείμενο στην οθόνη
- Καταθέτετε τις παρατηρήσεις σας στην ολομέλεια

Στάδιο 4 - Επιχειρήστε να εμπλουτίσετε το παιχνίδι σας για να γίνει πιο ελκυστικό!

- Εφαρμόστε μία ή περισσότερες από τις παρακάτω προτάσεις
 - Αναζητήστε κάποιον εντυπωσιακό ήχο της αρεσκείας σας από το σχετικό μενού και προσθέστε τον.
 - Αντικαταστήστε τον ήδη υπάρχων ήχο.



- Προσθέστε και δεύτερο αντικείμενο που κινείται τυχαία στην οθόνη. Εφαρμόστε ανάλογο κώδικα με αυτόν του πρώτου αντικειμένου. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε διαφορετικό ήχο ή και διαφορετική μεταβλητή βαθμολόγησης!
- Ξεκινήστε τη βαθμολόγηση αντίστροφα! Η βαθμολογία σας μπορεί να ξεκινάει από τους 100 βαθμούς και το παιχνίδι να διαρκεί μέχρι να μηδενιστεί!
- Ορίστε χρονικό όριο διάρκειας του παιχνιδιού.
- Ανάλογα με την τιμή του χρονόμετρου ορίστε διαφορετικές χρωματικές εναλλαγές στο υπόβαθρο.

Στάδιο 5 – Δοκιμάστε το παιχνίδι σας, δοκιμάστε το παιχνίδι των συμμαθητών σας – αξιολογηθείτε!

- Μετακινηθείτε στον υπολογιστή εργασίας της διπλανής σας ομάδας.
- Δοκιμάστε το παιχνίδι που έχουν φτιάξει οι συμμαθητές σας.
- Αξιολογήστε το παιχνίδι βάσει της παρακάτω ρουμπρίκας.
- Επαναλάβετε για όσα παιχνίδια μπορείτε μέσα στον επιτρεπόμενο χρόνο.
- Καταγράψτε τη βαθμολογία του κάθε παιχνιδιού.


Σημείωση: Θα σας διανεμηθεί το κατάλληλο πλήθος φύλλων αξιολόγησης.

	Πολύ καλά (4)	Καλά (3)	Μέτρια (2)	Ανατερκές (1)
Πληρότητα δομής αρχικού κώδικα	Η αρχική δομή του κώδικα υπάρχει και λειτουργεί σωστά.	Η αρχική δομή του κώδικα υπάρχει και δεν λειτουργεί σωστά.	Η αρχική δομή του κώδικα υπάρχει αποσπασματικά.	Η αρχική δομή του κώδικα δεν υπάρχει καθόλου.
Επιπλέον πολυμορφικά στοιχεία που εμπλουτίζουν την εφαρμογή (ήχοι, χρώματα, εικόνες, sprites)	Υπάρχουν επιπλέον ήχοι και εικόνες που αναβαθμίζουν αισθητικά το παιχνίδι και χρησιμοποιούνται αποτελεσματικά με τον	Υπάρχουν επιπλέον ήχοι και εικόνες που απλά έχουν αντικαταστήσει τις αρχικά προτεινόμενες.	Υπάρχουν μόνο οι αρχικά προτεινόμενες εικόνες και ήχοι.	Δεν έχουν προστεθεί στοιχεία ήχου ή εικόνας και υπάρχει μια ημιτελής αισθητικά παρουσίαση
Επιπλέον προγραμματιστικά στοιχεία που εμπλουτίζουν τη λειτουργία του παιχνιδιού	Υπάρχουν επιπλέον προγραμματιστικά στοιχεία στο παιχνίδι που το κάνουν πιο ενδιαφέρον και ελκυστικό.	Υπάρχουν επιπλέον προγραμματιστικά στοιχεία στο παιχνίδι αλλά δεν αναδεικνύουν το παιχνίδι, δεν θα το διάλεγα για αυτές τις προσθήκες.	Υπάρχουν πολύ μικρές διαφορές με τον αρχικό κώδικα, σχεδόν δεν τις καταλαβαίνω.	Ο αρχικός κώδικας δεν έχει εμπλουτιστεί ή μεταβληθεί καθόλου.
Συνολική αποτίμηση	Θα διάλεγα αυτό το παιχνίδι για να παίξω! Λειτουργεί πολύ καλά και είναι ελκυστικό.	Το παιχνίδι λειτουργεί σωστά αλλά δεν είναι εντυπωσιακό. Μάλλον δεν θα το διάλεγα για να παίξω.	Το παιχνίδι είναι μέτριο, λειτουργεί σωστά αλλά δεν θα το διάλεγα για να παίξω.	Το παιχνίδι δεν είναι καθόλου ελκυστικό, σίγουρα υπάρχουν καλύτερα. Σε μερικά σημεία μπορεί ο κώδικας να μη δουλεύει σωστά.

Στάδιο 6 - Καταθέστε τις βασικές παρατηρήσεις σας στην ολομέλεια -

Αυτοαξιολογηθείτε

- Ποια ήταν τα σημεία τα οποία κρίνατε ότι χρήζουν οπωσδήποτε βελτίωσης γιατί σας δυσαρέστησαν ή σας φάνηκαν πολύ ανιαρά;
- Αυτοαξιολογηθείτε: συμπληρώστε τον παρακάτω πίνακα Σωστού/Λάθους

Ερώτηση-Πρόταση	Σωστό	Λάθος
Στο Scratch βρίσκω στο βασικό μενού εντολών την κατηγορία "Προβολή από κάμερα"		
Το χρονόμετρο μηδενίζεται κάθε φορά που πατάω το πλήκτρο "Σταμάτα" 		
Όταν μικραίνω την ταχύτητα κίνησης στη συνθήκη του κώδικα το παιχνίδι γίνεται πιο εύκολο		
Όταν ορίσω τη διαφάνεια του βίντεο στο 100 βρίσκω πιο δύσκολα το στόχο		
Η μεταβλητή που ορίζει τη βαθμολογία αυξάνεται πάντα κατά ένα κι εγώ δεν μπορώ να επέβω σε αυτό		
Εάν αυξήσω την αναμονή του χαρακτήρα που κινείται από 1 σε 3 δευτερόλεπτα θα δυσκολευτώ να το πετύχω		