Poročilo naloge: IGRICA

1. NAVODILO

Igra preizkuša znanje v računanju. Na voljo imamo deset računov. Po dva iz seštevanja, odštevanja, množenja in deljenja, enega s potenciranjem in enega z korenjenjem. Če rešimo vse račune pravilno, je naše znanje v računanju popolno. Račune rešujemo tako, da v vnosno okno na dnu odra vpišemo rezultat, potrdimo pa ga z tipko ENTER na tipkovnici ali pa z levo tipko na miški kliknemo na kljukico v vnosnem oknu. Če je naš rezultat pravilen, se premaknemo eno stopnico višje, v nasprotnem primeru pa eno stopnico nižje, s tem da se pri istem računu, pri več nepravilnih poskusih premaknemo samo enkrat stopnico nižje. Pri vsakem računu imamo neomejeno število poskusov. Ko se igra konča, program izpiše kakšno je naše znanje v računanju.

2. IGRA "V ŽIVO"

- Ko pritisnemo na zeleno zastavico zgoraj, se nam prikaže 'ime' igre.
- Za nadaljevanje pritisnemo tipko Začni

¢	/	🐂 🛑
število s	topnic 1	
	Preizkusi svoje znanje v RAČUNANJU	
2	Začni	

• Po kliku na tipko Začni se nam odpre stran z navodilom naloge.



• Prikažejo se stopnice, po katerih se bomo sprehajali z fantom, ki bo naš glavni igralec.

Program nam zastavi račun.

• Tu nam puščica kaže kam moramo rezultat vtipkati (vnosno okno)



• Če račun rešimo pravilno, se nam izpiše naslednje:

	pnic 🗾	število stop
si eno je! • • • • • • • • • • • • • • • • • • •	Bravo! Prav si izračunal-a. Napreduješ eno stopnico višje!	

• Če račun rešimo nepravilno, se nam izpiše naslednje:



 Ko se igra konča, nam program pove, do katere stopnje smo prišli in kakšno je naše znanje v računanju.



• Program nam pokaže, da je igre konec.



3. OPIS IDEJE

Program je sestavljen iz:

- glavnega igralca(sprite): ta se sprehaja po stopnicah
- treh ozadij:
 - glavno ozadje stopnice
 - prva stran, kjer je napisano ime igre
 - stran z navodilom
- dveh slik:
 - slika, ki predstavlja gumb za začetek igre
 - slika, ki nam na koncu igre izpiše da je igre konec

4. KODA

• Najprej definiramo kodo ozadij.



Ko bomo pritisnili na zeleno zastavico na vrhu odra, se nam bo prikazal prva stran, kjer se bo izpisalo ime igre. Ko bomo pritisnili na začetek, ki je definiran kot slika, se nam bo prikazalo ozadje, kjer je napisano navodilo igre. Po 22-ih sekundah se nam bo prikazalo glavno ozadje, torej stopnice.

• Nato definiramo slike.

Slika začetek:



Ko bomo pritisnili na zeleno zastavico, se nam bo slika začetek prikazala. Ko bomo z miško kliknili nanjo, se bo slika skrila.

ko je pritisnjen 🛤
skrij
ko prejmem Konecv
pokaži
pojdi v ospredje končaj vse

Ko bomo pritisnili na zeleno zastavico bo bila slika konec skrita, in sicer vse dokler igre ne bo konec.

Na koncu definiramo glavni program oziroma definiramo, kaj bo počel glavni sprite.

To je začetek kode. Igra se začne ko pritisnemo na zeleno zastavico. Igralcu določimo začetni položaj. In potem igro začnemo.

ko je pritisnjen 🛤
nastavi x na -220
nastavi y na 🛛 -55
počakaj 30 sekund
nastavi število stopnict na 🛛
nastavi x na -200
nastavi y na -55
počakaj 1 sekund
reci Sedaj bova preizkusila tvoje znanje v računanju. za (4) sekund

Nato definiramo 10 računov. Vsi bodo definirani na isti način, le da bodo vprašanja po računu zastavljena drugače.

Račun zastavimo z ukazom ask.

V zanko če, vstavimo ukaz answer. V tej zanki bomo pregledovali, če bo igralec vnesel pravilen rezultat. Če ga bo, se bo izpisalo, da je odgovor pravilen, in da napredujemo eno stopnico višje. Tako se bo spremenljivka, kjer štejemo število osvojenih stopenj, povečala za ena. Zato tudi definiramo nov položaj igralca. Če pa odgovor ne bo pravilen, se nam bo izpisalo, da odgovor ni pravilen, in da naj poizkusimo znova. Nato se nam znova izpiše račun. Igra bo vztrajala vse dokler ne bomo vnesli pravilnega odgovora.

ask Koliko je 2+2? and wait
če answer = 4
reci Bravo! Prav si izračunal-a. Napreduješ eno stopnico višje! za (4) sekund
nastavi število stopnic na 1
zamenjaj x za 🔞
zamenjaj y za 🛛 20
drugače pa
reci Tvoj odgovor ni pravilen. Poskusi znoval za (4) sekund
ponovi dokler answer = 4
ask Koliko je 2+2? and wait
reci Bravo! Prav si izračunal. Napreduješ eno stopnico višje. za (2) sekund
zamenjaj y za 🛛 20
zamenjaj x za (30)

Na koncu kode, so še stavki, ki se nam bodo izpisali na koncu igrice. Povedali nam bodo, kakšno je naše znanje v računanju.



5. NADGRADNJE

Igro bi lahko nadgradili tako, da bi namesto fiksnih števil pri računih vstavili naključna števila.

Lahko bi namesto stopenj, uvedli točkovanje in dodali še katero računsko operacijo.