

ΟΔΗΓΙΕΣ ΓΙΑ ΤΕΛΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

Για να διευκολύνω τα παιδιά που δεν έχουν κάτι συγκεκριμένο στο μυαλό τους σας δίνω κάποιες ιδέες για εύκολα προγράμματα.

1. **Προπαίδεια:** Θα βάζετε σε 2 μεταβλητές, 2 τυχαίους αριθμούς από το 0-10 με την εντολή **όρισε x1 στο τυχαία**

επιλογή από 0 μέχρι 10 και θα ρωτάτε πόσο κάνει το γινόμενο $x1 \times x2$



Θα ελέγχετε την απάντηση και θα εμφανίζετε το κατάλληλο μήνυμα π.χ. ΜΠΡΑΒΟ ΣΩΣΤΑ ή ΛΑΘΟΣ και θα δίνετε την σωστή απάντηση. Το πρόγραμμα θα επαναλαμβάνεται συνεχώς έως ότου ο χρήστης πατήσει ένα κουμπί-μορφή για τέλος. Μπορείτε με 2 μεταβλητές να μετράτε πόσες σωστές απαντήσεις και πόσες λάθος έχει δώσει ο παίκτης (στην αρχή του προγράμματος οι μεταβλητές αυτές πρέπει να μηδενίζονται) και στο τέλος να τις εμφανίζετε.

2. **Εύρεση αριθμού:** Θα βάζετε σε μια μεταβλητή x έναν τυχαίο αριθμό από 0-100 με την εντολή **όρισε x στο τυχαία επιλογή από 0 μέχρι 100** και θα ζητάτε να τον μαντέψει. Θα συγκρίνετε την απάντηση με τη x και θα του εμφανίζετε αν ο κρυμμένος αριθμός είναι $>$ ή $<$ από την απάντησή του. Θα δίνει απαντήσεις μέχρι να βρει τον αριθμό (άρα θα χρειαστείτε την εντολή **επανάλαβε ώσπου x =απάντηση**). Με μια άλλη μεταβλητή μπορείτε να μετράτε μετά από πόσες προσπάθειες ο παίκτης μάντεψε τον αριθμό και να του τον εμφανίζετε στο τέλος. Επίσης μπορείτε να βάλετε χρόνο στο παιχνίδι π.χ. 30 δευτ. και αν περάσουν τα 30 δευτ. να σταματάει με την εντολή **σταμάτησέ τα όλα** (πριν την εντολή **επανάλαβε μηδενίστε το χρονόμετρο και στη συνέχεια θα ελέγχετε αν $\text{χρονόμετρο} > 30$**).

3. **Παιχνίδι ερωτήσεων**(με περίπου 15 ερωτήσεις γενικού περιεχομένου ή ειδικού από ιστορία, γεωγραφία, αθλητισμό κ.λπ.). Θα εμφανίζετε αν η απάντηση είναι σωστή ή όχι και θα μετράτε τις σωστές απαντήσεις των οποίων τον αριθμό θα δείχνετε στο τέλος του παιχνιδιού και ίσως και ένα χαρακτηρισμό π.χ. άριστα, πολύ καλά, μέτρια, χάλια ανάλογα με τον αριθμό αυτό.

4. **Λαβύρινθος:** Θα κινεί ο παίκτης ένα αντικείμενο με τα πλήκτρα μέχρι να φτάσει στο τέλος και να ακουμπήσει μία άλλη μορφή ενώ αν ακουμπήσει στους τοίχους να ξαναγυρίζει στην αφετηρία. Αν δεν θέλετε να ζωγραφίσετε τον λαβύρινθο, υπάρχουν έτοιμες εικόνες στο διαδίκτυο. Μπορείτε να βάλετε και εδώ χρόνο στο παιχνίδι όπως και στο πρόγραμμα 2. Μπορείτε επίσης να βάλετε να εμφανίζονται άλλες μορφές στο δρόμο του σε τυχαίες χρονικές στιγμές και αν τις ακουμπήσει να χάνει ή να παίρνει πόντους (βάλτε φαντασία).

5. **Πίστα με αυτοκίνητο:** Δραστηριότητα 2 από το Φύλλο εργασίας 9^ο -Δομή επιλογής. Αν το αυτοκίνητο αγγίξει την πίστα εκτός από το μήνυμα να το γυρίζει στην αφετηρία. Και εδώ μπορείτε να βάλετε χρόνο ή και τυχαία εμπόδια.

6. **Δημιουργία μιας ιστορίας:** Η ιστοριούλα σας θα μπορούσε να είναι ένας μύθος του Αισώπου ή να εξηγεί κάποιος σε κάποιον άλλο κάτι σε κάποιο μάθημα π.χ. στην πληροφορική τι είναι η κύρια μνήμη και τι η περιφερειακή.

Στα παιχνίδια οπωσδήποτε θα υπάρχει αρχικό σκηνικό με το όνομα του παιχνιδιού, ίσως οδηγίες όπου χρειάζονται και πως ξεκινάει. Όταν θα αρχίζει θα εμφανίζεται άλλο σκηνικό. Θα μπορούσε κάποιος να κάνει πολλά σκηνικά για πολλά επίπεδα δυσκολίας του παιχνιδιού του.

ΚΑΛΗ ΕΠΙΤΥΧΙΑ ΚΑΙ ΠΟΛΛΗ ΦΑΝΤΑΣΙΑ