

Gra zręcznościowa - odbijanie piłeczki

Projekt Arkanoid stawia przed dziećmi kolejne zadanie polegające na opracowaniu projektu gry zręcznościowej - polegającej na sterowaniu paletką w prawo i w lewo tak, aby spadająca piłeczka mogła odbić się od paletki. Jeśli piłeczka spadnie poniżej paletki - gracz nie zdąży jej odbić, gra powinna się zatrzymać. Podczas wykonywania zadania uczniowie utrwalali poznane wcześniej konstrukcje języka Scratch, testowali różne sposoby sterowania duszkiem: klawiszami strzałek i myszką, stosowali mechanizmy komunikatów w środowisku Scratch tzn. wysyłanie komunikatu i programowanie reakcji na otrzymanie komunikatu.

Podczas zajęć powstało wiele ciekawych rozwiązań opisanej gry.

Gra wykonana przez Oskara