

16. Φύλλα Εργασίας

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 1

Δραστηριότητα 1 - Εμφάνιση Μηνυμάτων

1. Ανοίξτε τον κώδικα του Κόσμου Home.
2. Για τις παρακάτω περιπτώσεις θα δημιουργήσετε ένα MessageBox και θα προσθέσετε ένα TextField με το αντίστοιχο μήνυμα.
3. Για την είσοδο στο δωμάτιο του αγοριού εφόσον ο χρήστης δεν έχει το κλειδί στο Inventory, θα εμφανίζεται ως μήνυμα "Ωχ! Η πόρτα δεν ανοίγει...".
4. Για την είσοδο στο γραφείο εφόσον ο χρήστης δεν έχει τη λάμπα στο Inventory, θα εμφανίζεται το μήνυμα "Μάλλον κάηκε η λάμπα...!!".
5. Εφόσον το φόντο του Κόσμου είναι η εικόνα **Dinner1.png**, θα εμφανίζεται το μήνυμα "Μμμ..Ωραίος Πίνακας...". Εφόσον ο το φόντο του Κόσμου είναι η εικόνα **Picture.png**, θα εμφανίζεται το μήνυμα "Μου φαίνεται πως κάτι κρύβει...".
6. Για την είσοδο στο υπνοδωμάτιο εφόσον ο χρήστης δεν έχει και τα τρία αντικείμενα στο Inventory, θα εμφανίζεται το μήνυμα "Σα να λείπει κάτι...". Στην περίπτωση που ο χρήστης έχει και τα τρία αντικείμενα, θα εμφανίζεται το μήνυμα "Τώρα μάλιστα...", όταν εμφανίζεται η εικόνα **All.png**.
7. Όταν το φόντο του Κόσμου είναι η εικόνα **BathClose.png**, θα εμφανίζεται το μήνυμα "Νομίζω πως κάτι υπάρχει μέσα...".
8. Όταν το φόντο του Κόσμου είναι η εικόνα **Bed.png**, θα εμφανίζεται το μήνυμα "Τι να έχει μέσα άραγε;;".

Δραστηριότητα 2 - Τεκμηρίωση

1. Ανοίξτε τους κώδικες των Κόσμων και γράψτε σχόλια με σκοπό τη διευκόλυνση όποιου το διαβάσει.
2. Ανοίξτε τους κώδικες των αντικειμένων και γράψτε σχόλια για τις λειτουργίες που εκτελούνται.
3. Πατήστε από το Μενού του Greenfoot Σενάριο-->Πληροφορίες Σεναρίου και εισάγεται στο txt αρχείο που θα ανοίξει, τη περιγραφή του παιχνιδιού, τα ονόματα των ατόμων που συμμετείχαν στην ομάδα σας καθώς και ό,τι άλλο χρειάζεται να γνωρίζει κάποιος για το παιχνίδι σας.
4. Δημιουργήστε ένα έγγραφο που θα έχει τη μορφή εγχειριδίου χρήσης του παιχνιδιού. Περιγράψτε τα πλήκτρα και τις λειτουργίες τους ώστε κάποιος χρήστης να μπορεί να περιηγηθεί στα δωμάτια του παιχνιδιού.
5. Αποθηκεύστε το σενάριο.