## PACMAN στο SCRATCH

## ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 1

Μεταβείτε στον ιστότοπο <http://www.pacman.gr/> και παίξτε το παιχνίδι Pacman καταγράφοντας τις παρατηρήσεις σας.

## Οι χαρακτήρες του παιχνιδιού

Πόσα διαφορετικά αντικείμενα μπορείτε να διακρίνετε στο παιχνίδι; Λέγοντας αντικείμενα εννοούμε χαρακτήρες/οντότητες του παιχνιδιού που έχουν ιδιότητες μεταβαλλόμενες (πχ κίνηση, εμφάνιση κα)

………………………………………………………………………………………………………………………………………………

………………………………………………………………………………………………………………………………………………

………………………………………………………………………………………………………………………………………………

## Το σκηνικό του παιχνιδιού

Παρατηρείστε το σκηνικό όπου εκτυλίσσεται το παιχνίδι. Προσπαθήστε να διακρίνετε ποια στοιχεία του μένουν αμετάβλητα και ποια μπορεί να μεταβάλλονται.

|  |  |
| --- | --- |
| **ΑΜΕΤΑΒΛΗΤΑ** | **ΜΕΤΑΒΑΛΛΟΜΕΝΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ** |
|  |  |

## Η κεντρική ιδέα

Περιγράψτε σε δύο προτάσεις ποια είναι η κεντρική ιδέα του παιχνιδιού.

………………………………………………………………………………………………………………………………………………

………………………………………………………………………………………………………………………………………………

………………………………………………………………………………………………………………………………………………

## Οι αρχικές συνθήκες

Με πόσες ζωές ξεκινά ο Pacman; Ποιος είναι ο σκοπός του; Με ποια διαδικασία χάνει ή κερδίζει ζωές;

|  |  |
| --- | --- |
| Πλήθος ζωών στην αρχή |  |
| Ποιος είναι ο σκοπός του |  |
| Πώς κερδίζει ζωές  |  |
| Πώς χάνει ζωές ή πόντους |  |

## Το τέλος του παιχνιδιού

Καταγράψτε υπό ποιες συνθήκες έχουμε νίκη ή ήττα

|  |  |
| --- | --- |
| **ΝΙΚΗ** | **ΗΤΤΑ** |
|  |  |

## Βοηθητικά στοιχεία

Συμπληρώστε την παρακάτω λίστα ελέγχου

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ΣΤΟΙΧΕΙΟ ΕΛΕΓΧΟΥ** | **ΝΑΙ** | **ΟΧΙ** |
| Η εφαρμογή συμπεριλάμβανε πληροφορίες πριν την έναρξη του παιχνιδιού για τους όρους ή έδινε άλλες οδηγίες στον χρήστη;  |  |  |
| Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού υπήρχε πληροφόρηση στον χρήστη για την τρέχουσα κατάσταση (πόσες ζωές, πόντοι κλ); |  |  |
| Με τη λήξη του παιχνιδιού, υπήρχε μήνυμα ΝΙΚΗΣ/ΗΤΤΑΣ; |  |  |
| Η εφαρμογή έδινε τη δυνατότητα στο χρήστη να κάνει αλλαγές (πχ να διαλέξει μορφή, να αλλάξει τις αρχικές συνθήκες κα); |  |  |
| Αν σας δινόταν η δυνατότητα να σχεδιάσετε εσείς το παιχνίδι , θα το αλλάζατε ; |  |  |
| Αν, ναι, καταγράψτε αυθόρμητα τι αλλαγές/τροποποιήσεις θα κάνατε: |  |
|  |
|  |
|  |
| Θέλετε να κάνατε το δικό σας Pacman |  |  |

**Happy Gaming!!!**