

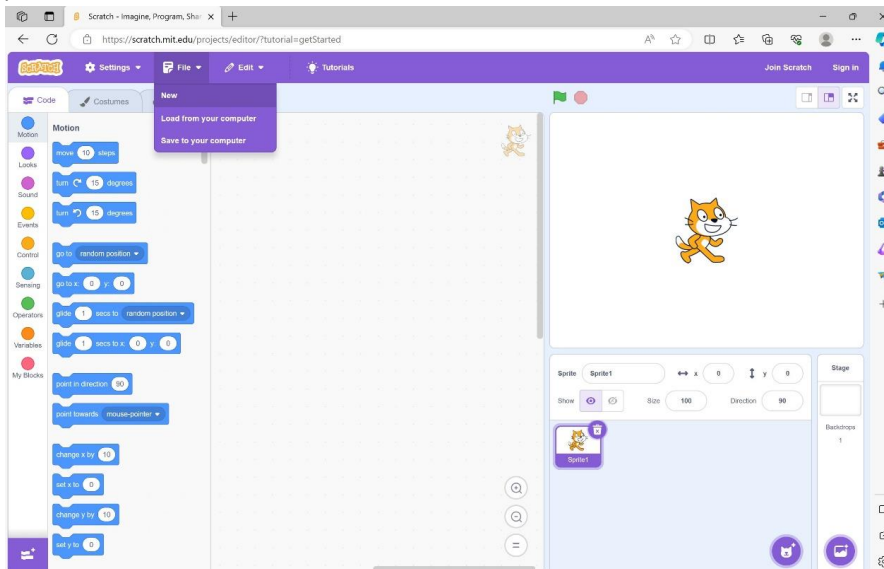
DISEMINAREA CURSULUI "CLOUD COMPUTING FOR EDUCATION,,

12-21 aprilie 2023 ISTANBUL-TURCIA

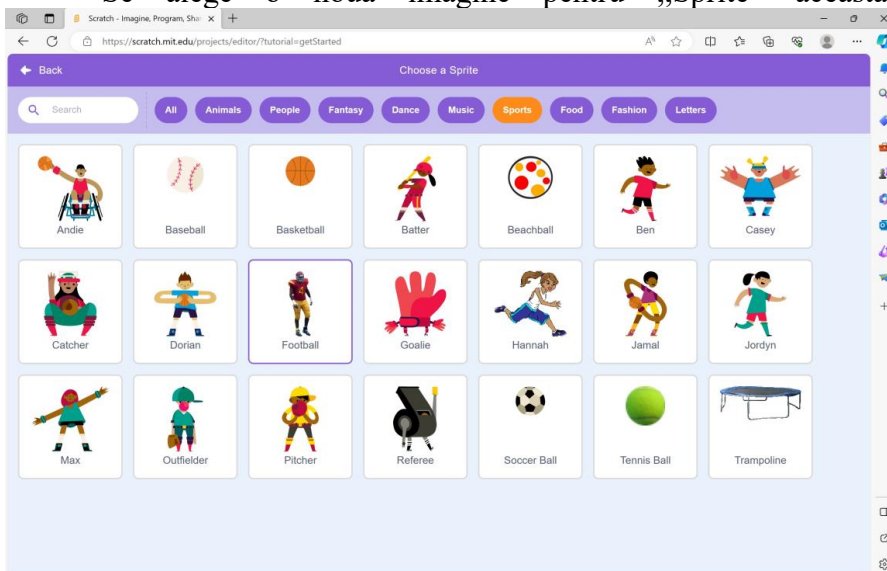
Derulat în cadrul proiectului ERASMUS+ "PROFESOR EUROPEAN PENTRU LICEUL TEHNOLOGIC AUTO, CRAIOVA" ID:2022-1-RO01-KA122- SCH- 000079501

Lectia 1 Control deplasare „Sprite” cu ajutorul tastaturii

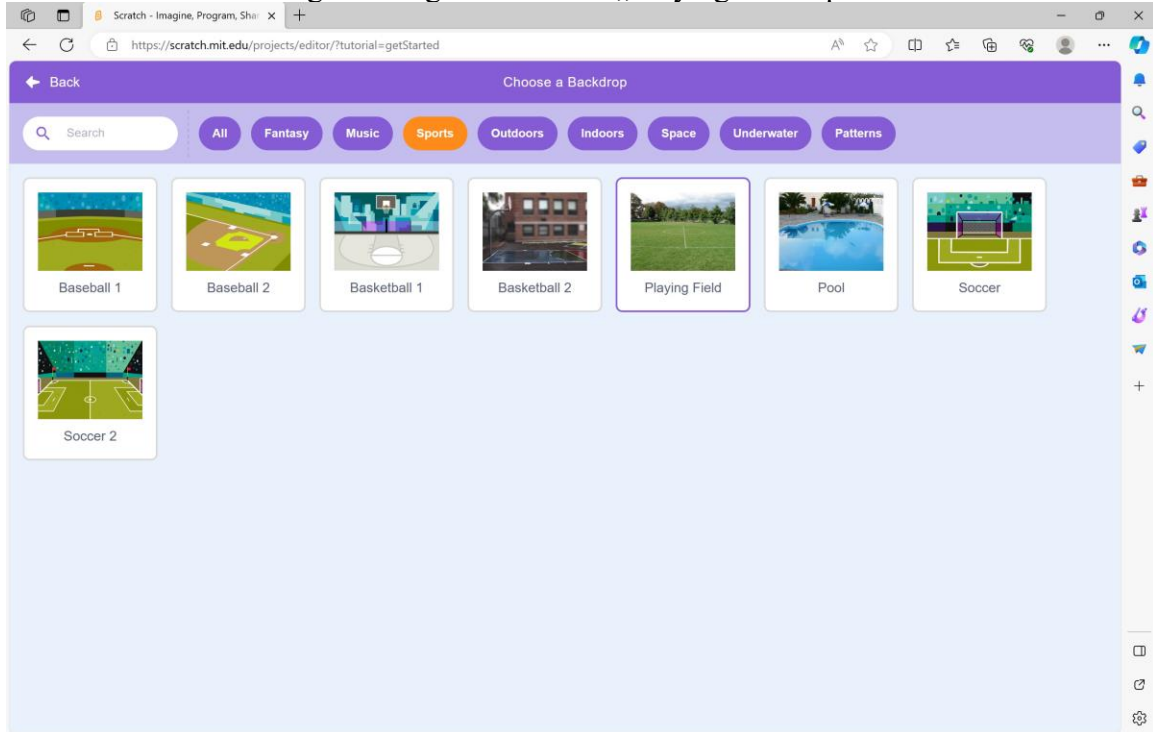
Se vor utiliza tastele „sus” „jos” „stanga” „dreapta”
Decidem programul Scratch si vom crea un nou program ca in imaginea de mai jos:



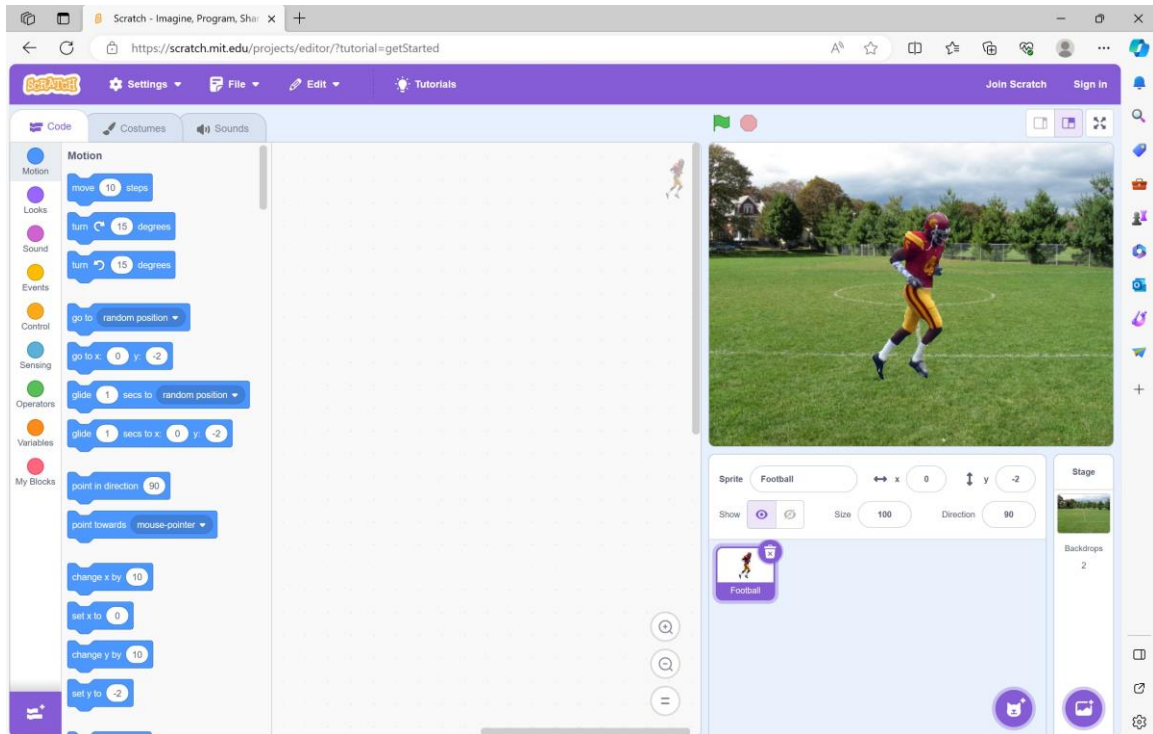
Se alege o noua imagine pentru „Sprite” aceasta fiind Football



Vom alege o imagine de fundal „Playing Field” pentru teren

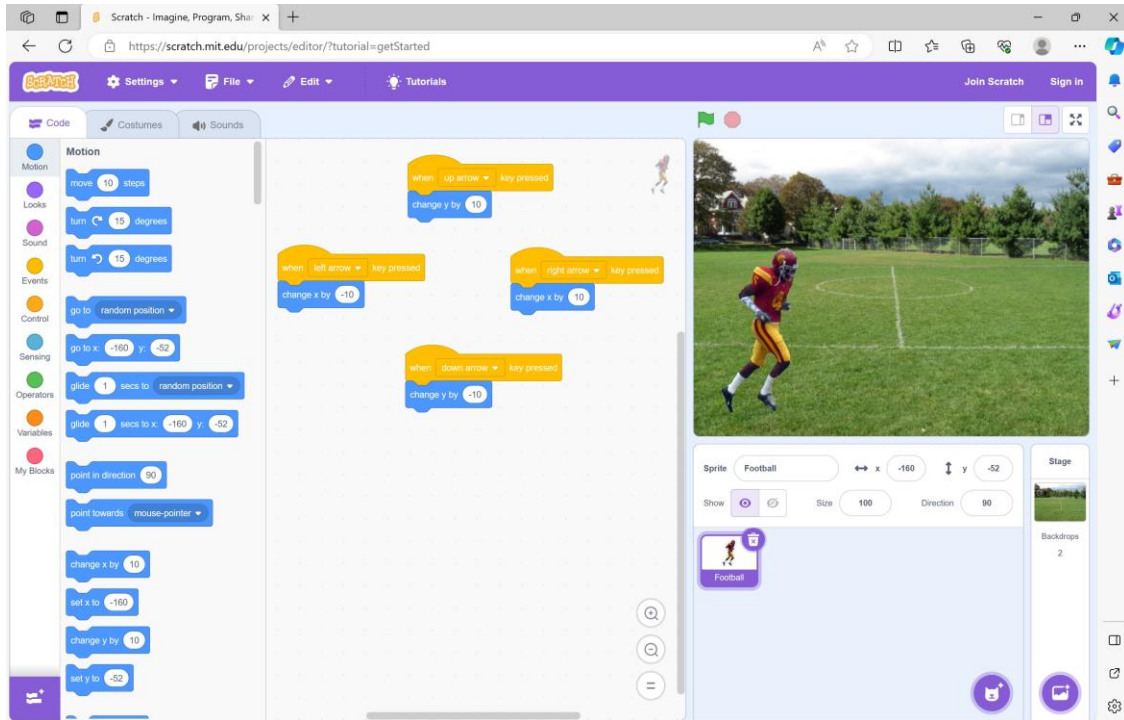


Rezultatul va arata asa

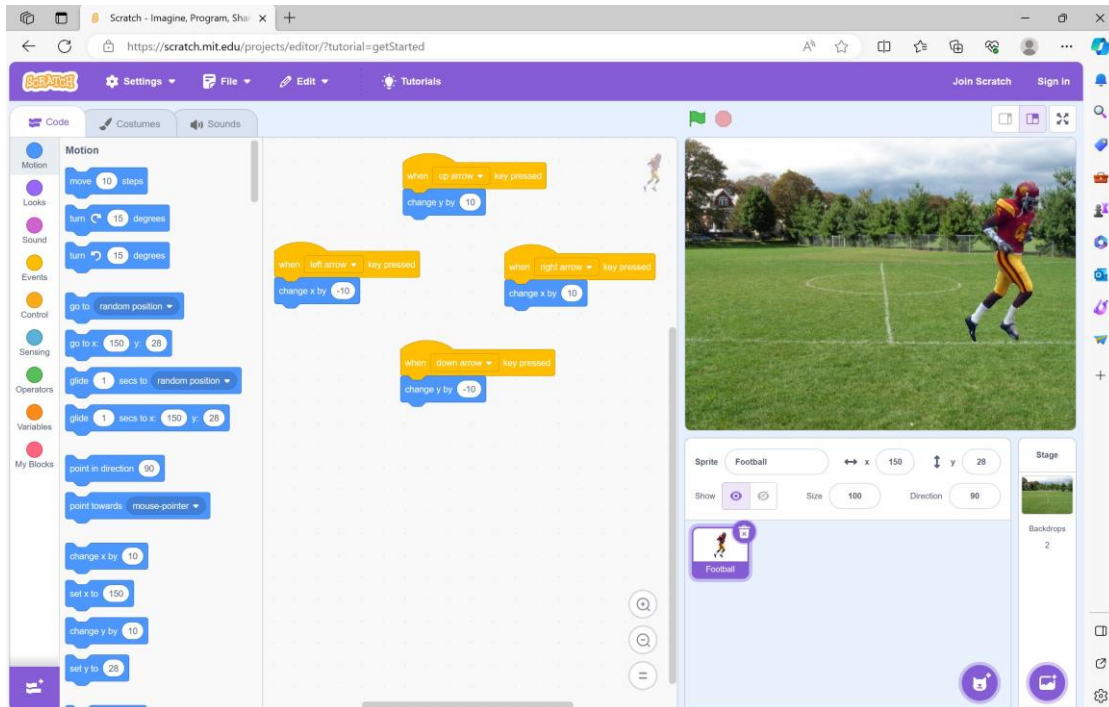


Acum vom crea cateva linii de program:

Liniile pentru controlul miscarii pe directiile „sus” „jos” „stanga” „dreapta”



Actionand tastele jucatorul se va deplasa in spatial terenului corespunzator tastei actionate

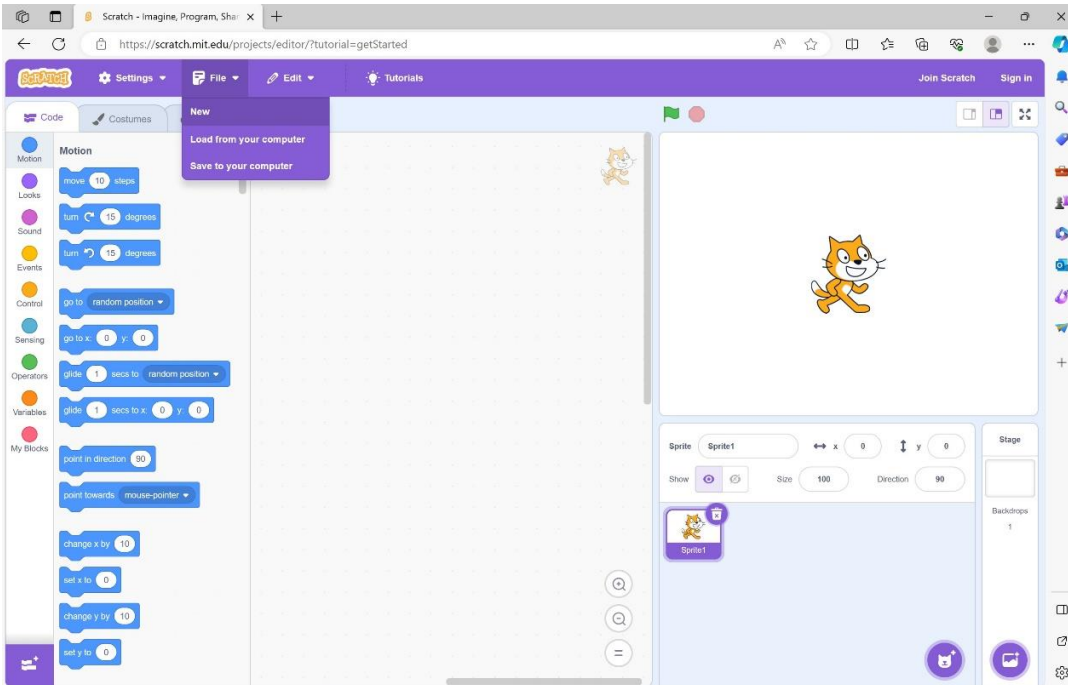


Lectia 2

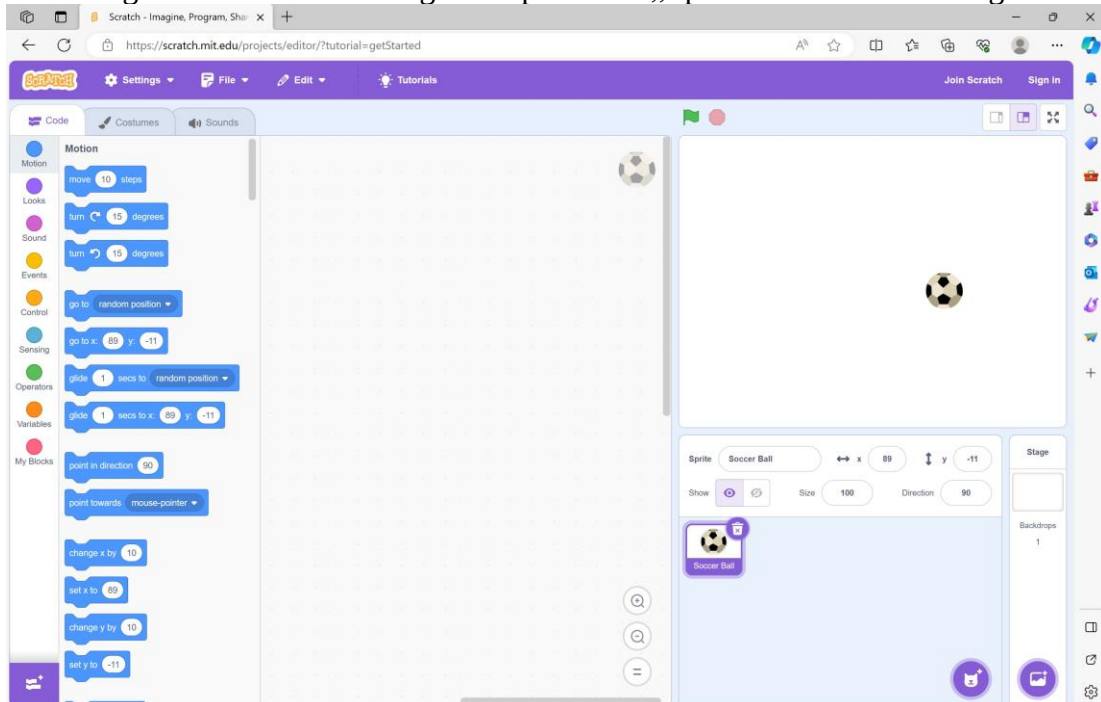
Creare miscare aleatorie a unui Sprite

Se vor utiliza tastele „sus” „jos” „stanga” „dreapta”

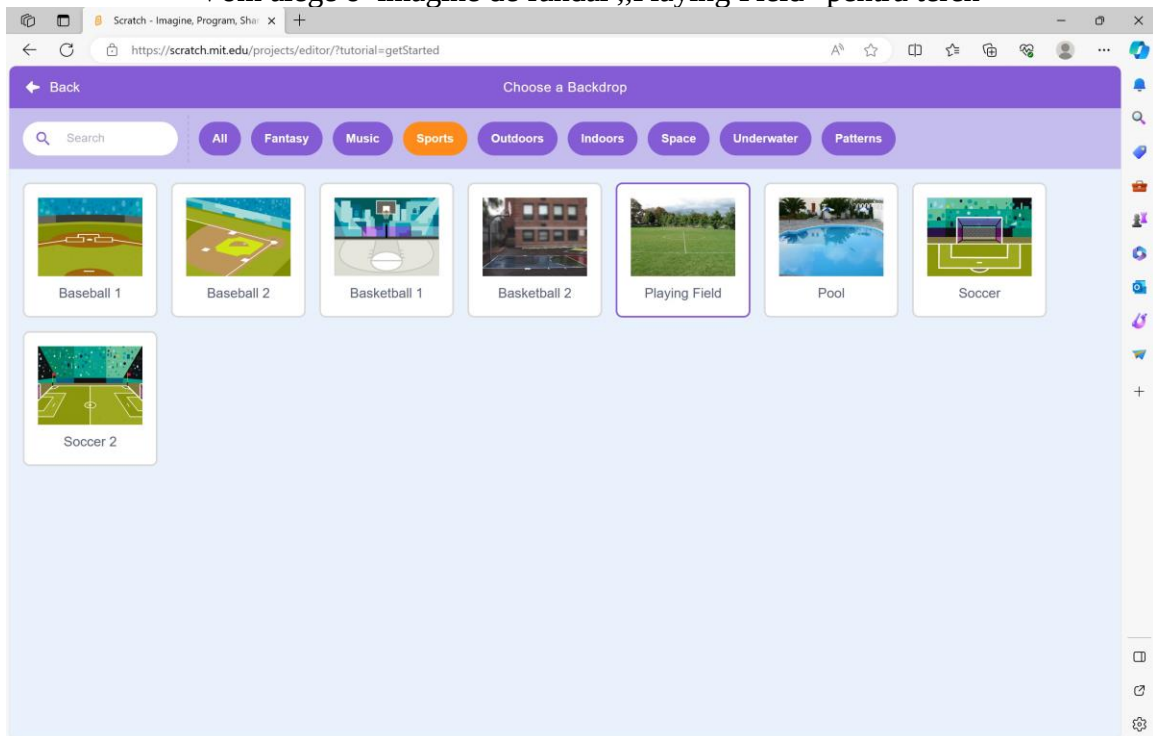
Deschidem programul Scratch si vom crea un nou program ca in imaginea de mai jos:



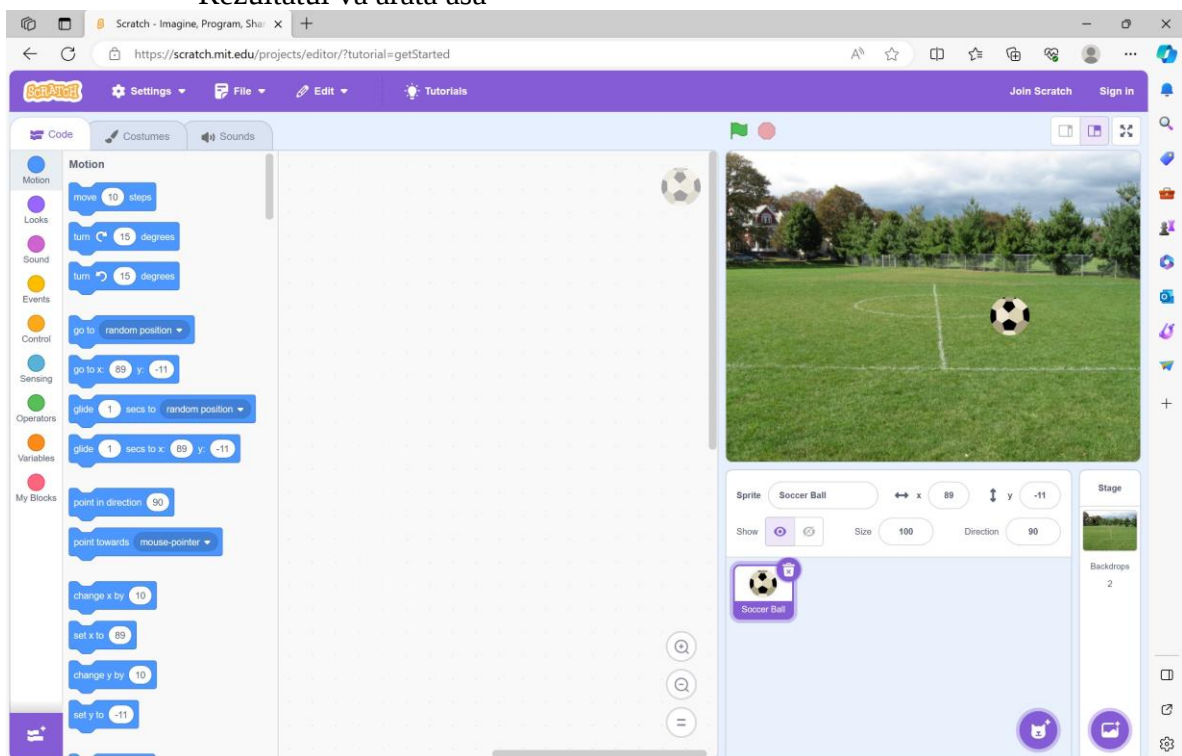
Se alege o noua imagine pentru „Sprite” aceasta fiind Football



Vom alege o imagine de fundal „Playing Field” pentru teren

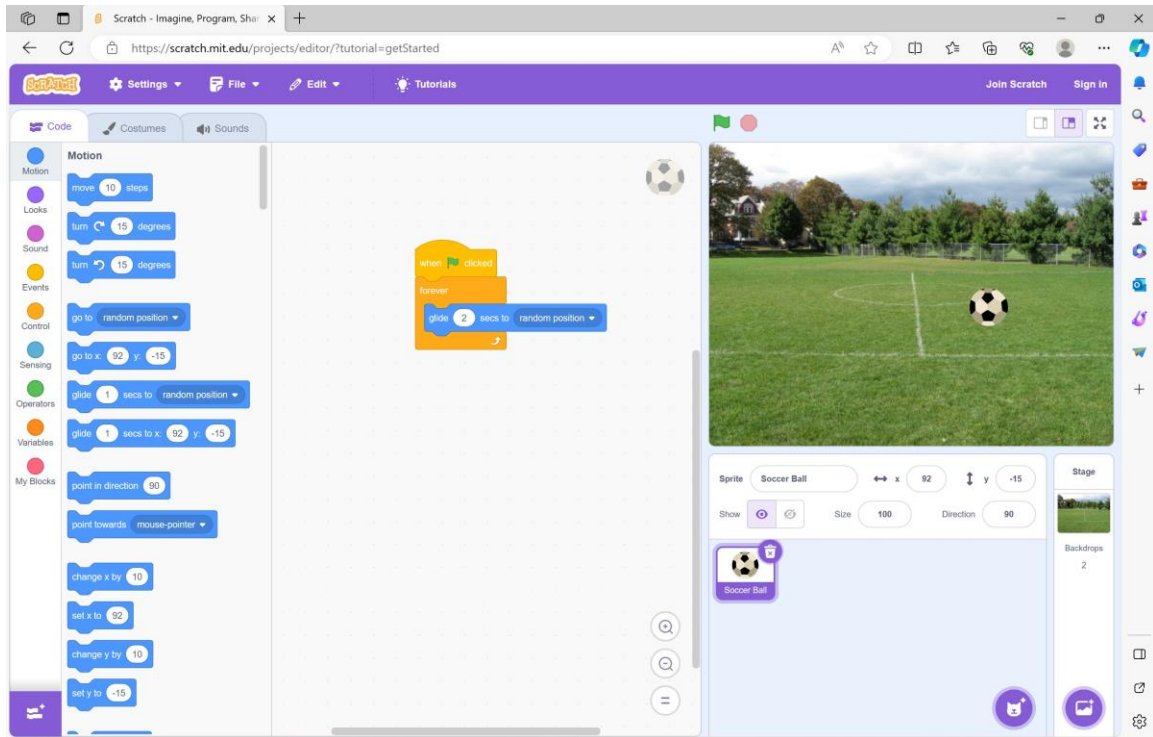


Rezultatul va arata asa

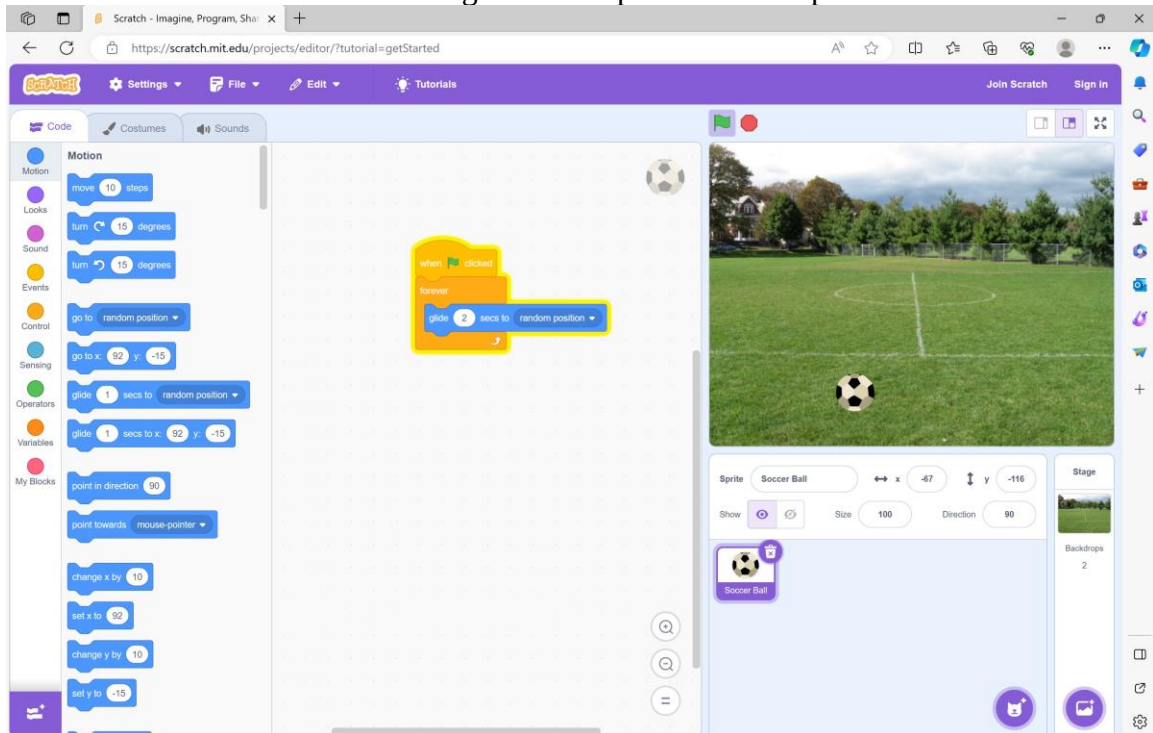


Acum vom crea cateva linii de program:

Se vor utiliza liniile de program din imagine iar mingea se va deplasa random pe teren la actionarea butonului start



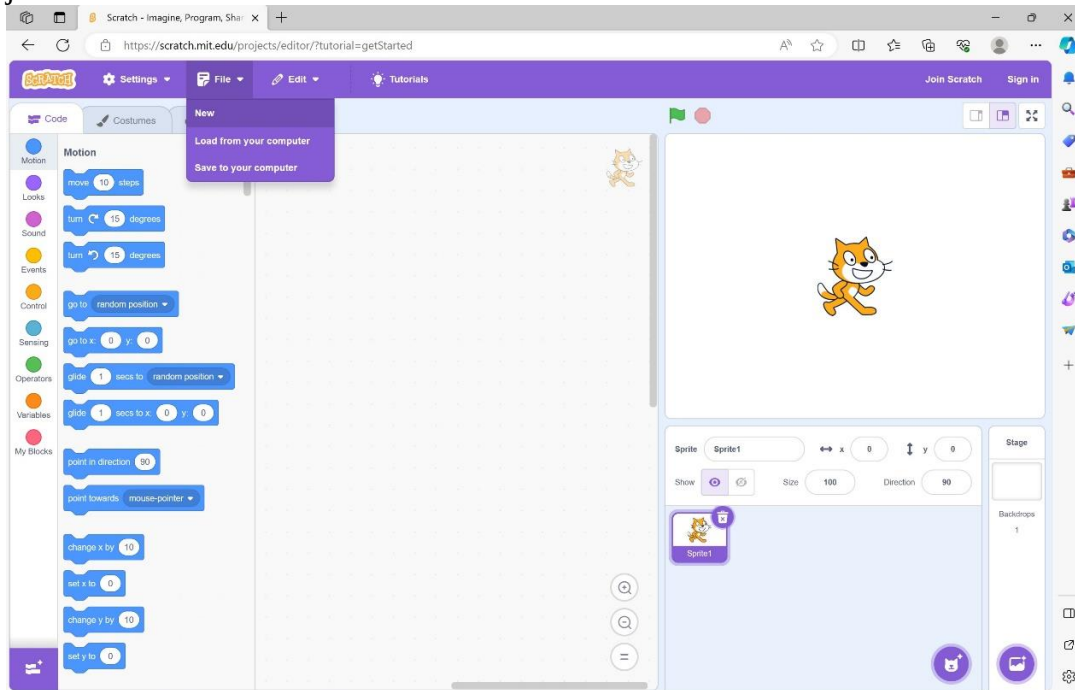
Actionand butonul start mingea se va deplasa aleatoriu pe teren



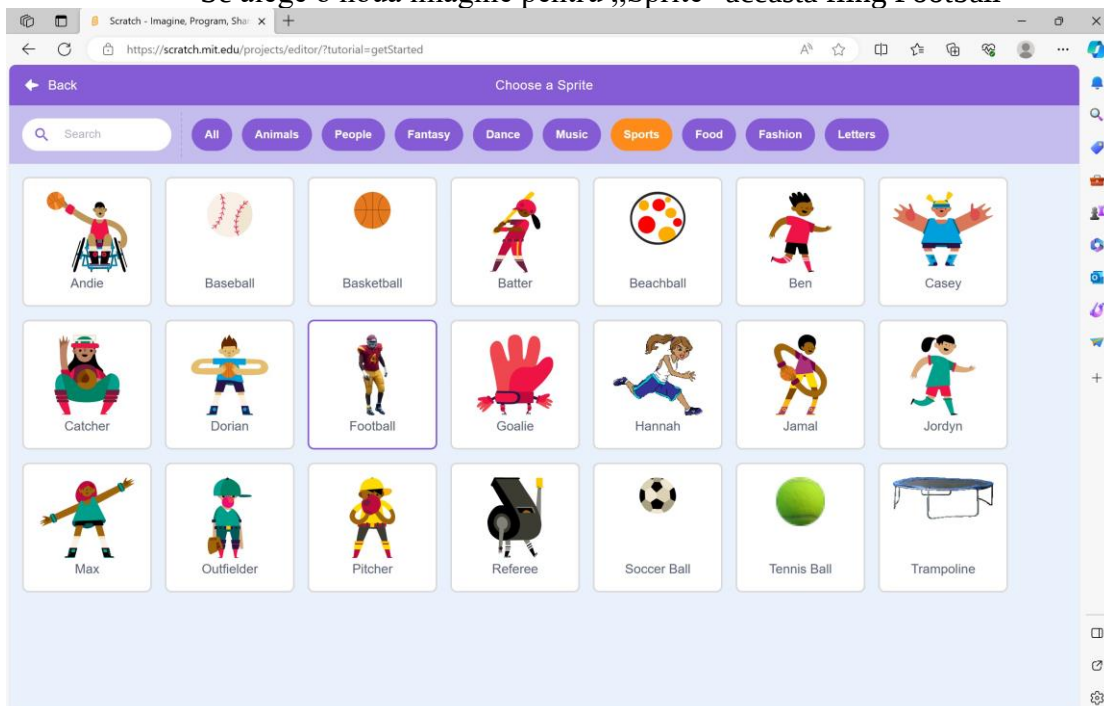
Lectia 3

Acumulare punctaj in Scratch

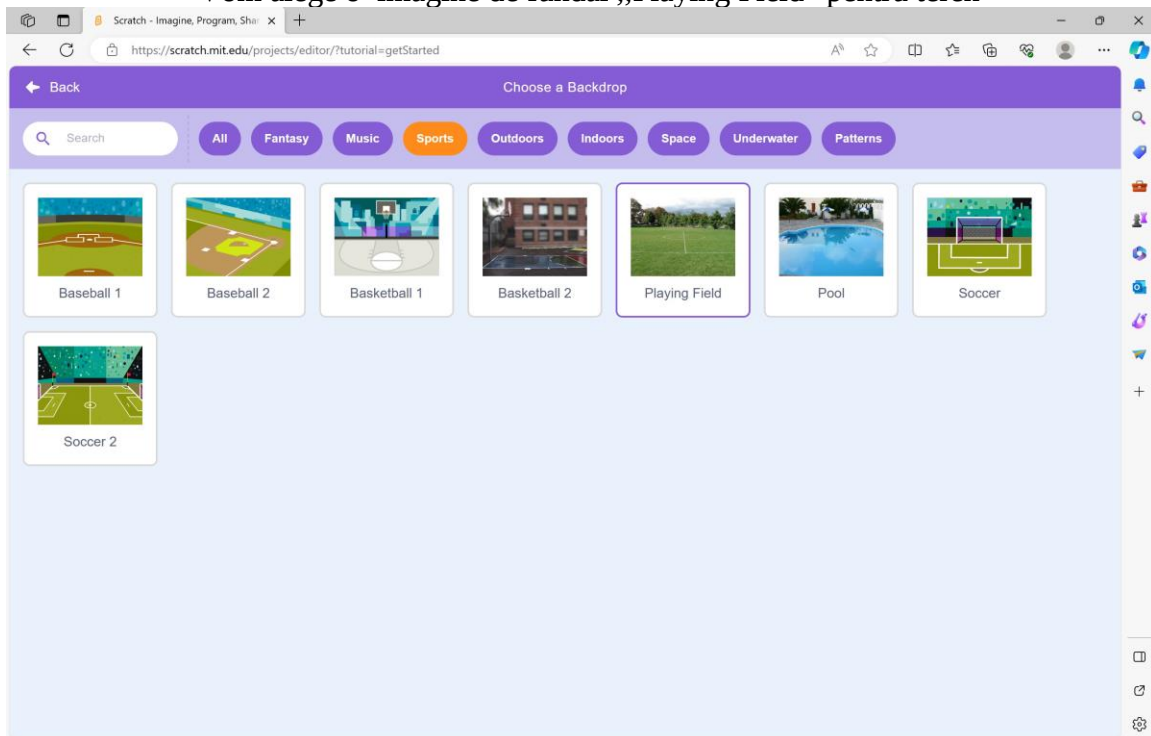
Se vor utiliza mai multe comenzi pentru a realiza acest program
Decidem programul Scratch si vom crea un nou program ca in imaginea de mai jos:



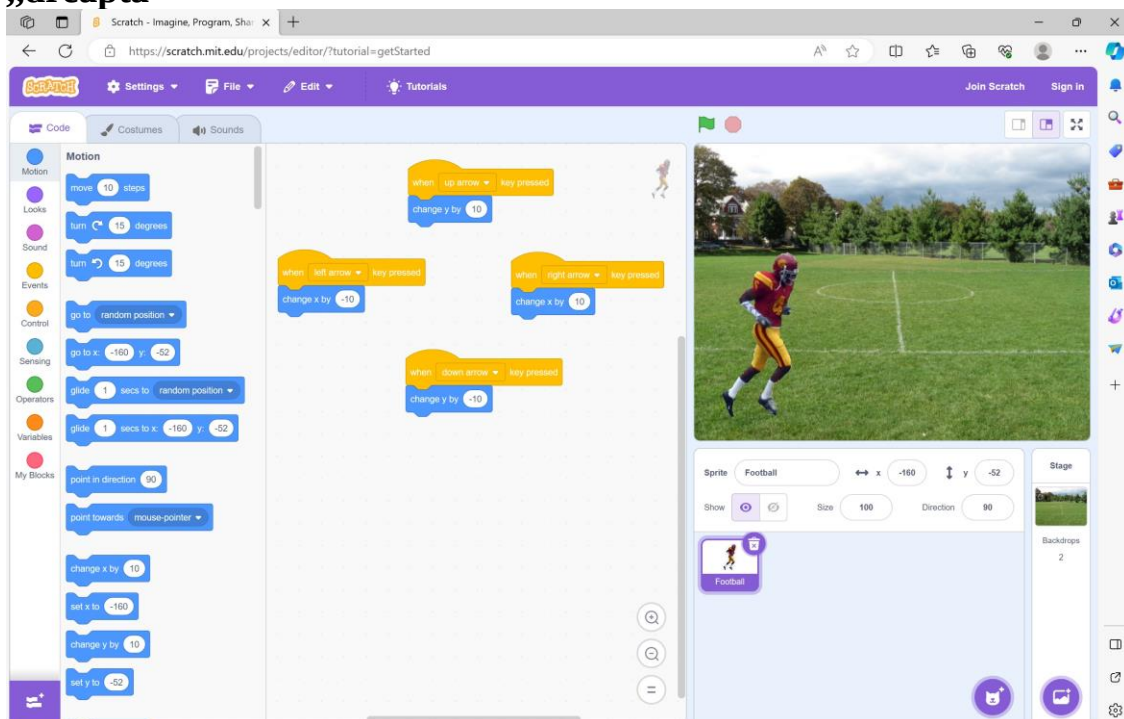
Se alege o noua imagine pentru „Sprite” aceasta fiind Football



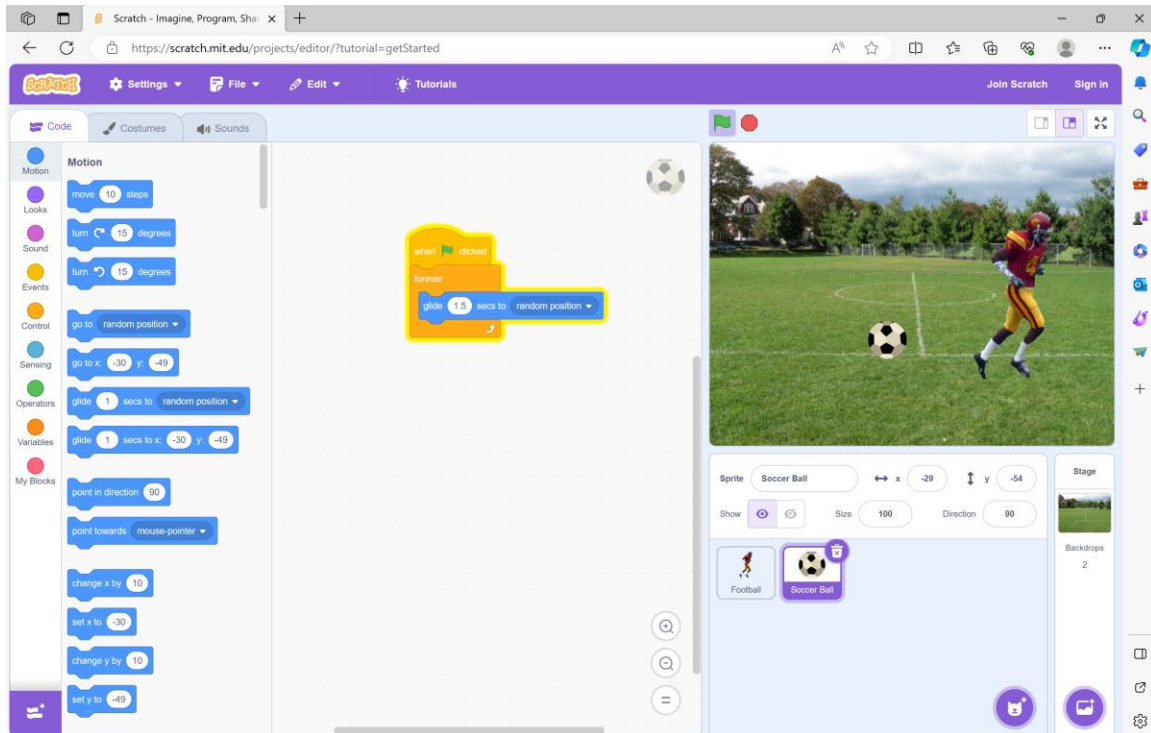
Vom alege o imagine de fundal „Playing Field” pentru teren



Vom crea programul pentru miscare si rezultatul se vede in imaginea de mai jos cu liniile pentru controlul miscarii pe directiile „sus” „jos” „stanga” „dreapta”



Incarcam un nou sprite „Soccer ball” si realizam linii de program pentru deplasarea acesteia in mod aleatoriu



Realizam liniile de program pentru acumulare punctaj

