

Scratchi mäng – „Prügi rännak“

1 Eesmärk

Scratch on väga populaarne programmeerimiskeel just noorte programmeerimist alustavate õpilaste hulgas. Scratch aitab selgeks õppida programmeerimise algloogika.

Sellega saab teha nii animatsioone kui ka erinevaid mänge.

Scratch programmeerimiskeelt hakati Eestis laialdaselt kasutama 2013 aastal, kui Tiigrihüppe Sihtasutuse poolt loodi progetiigri kursused. Loe lähemalt: www.progetiiger.ee

Scratchi on võimalik õppida täiesti iseseisvalt, abiks võib kasutada Progetiigri materjale aadressil: <http://www.progetiiger.ee/scratchi-materjalid>

2 Ülesande kirjeldus

Ülesandeks on programmeerida Scratch programmeerimiskeskonnas arvutimäng. Arvutimängu teemaks on ”Prügi rännak“.

3 Reeglid

1. Mänguga ei tohi õhutada vägivalda
2. Keelatud on kasutada ebatsensuurset sõnavara
3. Kohtunikel on õigus programmi koodi näha ja selle kohta täiendavaid küsimusi küsida, ning võistleja diskvalifitseerida, kui tekib animatsiooni/koodi plagiaadi kahtlus.

4 Hindamisele kuulub

1. Disain/kujundus
2. Sisuelementide keerukus (muutujad, tsüklid, loendid jne)
3. Originaalsus (teistest erinev omapärane idee)
4. Terviklikkus (abijuhendid, osad sobivad kokku, erinevad keerukusastmed jne)

5. Arusaadavus (kui lihtne on mängu mõttest aru saada)