

Δραστηριότητα: ?Τρίλιζα?

Σκοπός δραστηριότητας:

Σκοπός της δραστηριότητας είναι να δημιουργηθούν το παιχνίδι ?τρίλιζα? στο περιβάλλον του microworlds pro. Στο παιχνίδι συμμετέχουν 2 παίκτες οι οποίοι παίζουν εναλλάξ και τοποθετούν σε ένα πίνακα 3Χ3 (#) τα σύμβολα Χ και Ο. Το παιχνίδι μπορεί να λήξει με νικητή ένα από τους δύο παίκτες, είτε με ισοπαλία. Για να νικήσει ένας παίκτης πρέπει να καταφέρει να κάνει μία τριάδα με το σύμβολό του σε κάποια γραμμή, στήλη, ή διαγώνιο του πίνακα

Έναρξη παιχνιδιού

Όταν το παιχνίδι ξεκινάει εμφανίζεται ένα κενό ταμπλό μέσα στο οποίο οι αντίπαλοι παίκτες μπορούν να βάλουν τα σύμβολα. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα σύμβολα Χ και Ο που υπάρχουν στην κλασική έκδοση του παιχνιδιού. Ο πρώτος παίκτης χρησιμοποιεί το ένα σύμβολο και ο δεύτερος το άλλο.

Διαδικασία παιχνιδιού

Κάθε παίκτης όταν είναι η σειρά του να παίξει πατάει ένα κουμπί το οποίο αντιστοιχεί σε μια θέση του πίνακα. Το πρόγραμμα ελέγχει αν η θέση είναι ελεύθερη ή όχι και εφόσον είναι σχεδιάζει το κατάλληλο σύμβολο. Εάν δεν είναι ενημερώνει τον παίκτη με κατάλληλο μήνυμα ότι δεν μπορεί να παίξει εκεί και ο παίκτης επιλέγει τη θέση στην οποία θέλει να παίξει. Στη συνέχεια εφ' όσος δεν υπάρχει νικητής παίζει ο επόμενος παίκτης. Εάν συμπληρωθούν και τα εννέα τετράγωνα χωρίς νικητή τότε το παιχνίδι λήγει ισόπαλο.

Ανάλυση Εργασιών ? Χρονοδιάγραμμα - Αξιολόγηση

Η εργασία που θα γίνει πρέπει να παραδοθεί μέχρι την Παρασκευή 4 Μαΐου. Κάθε εργασία που πρέπει να πραγματοποιηθεί θα αξιολογείται ξεχωριστά και τα βήματα που υλοποιούνται κάθε εβδομάδα θα καταγράφονται ώστε να χρησιμοποιηθούν στην τελική εργασία.

Εργασίες που πρέπει να πραγματοποιηθούν ? Αξιολόγηση

1.

Καθορισμός προδιαγραφών

1.

Καταγραφή διαδικασιών που θα χρειαστεί να υλοποιηθούν.

2.

Καταγραφή και Σχεδιασμός των στοιχείων ελέγχου (πλήκτρα κλπ) που απαιτούνται.

3.

Καταγραφή των στοιχείων που πρέπει να ελέγχονται.

4.

Κατασκευή βοηθητικών Διαδικασιών

1.

Κατασκευή διαδικασίας υπολογισμού βαθμολογίας.

2.

Κατασκευή διαδικασίας αλλαγής σελίδας.

3.

Κατασκευή άλλων βοηθητικών διαδικασιών που μπορεί να χρειαστούν.

4.

Συγγραφή διαδικασιών

5.

Δημιουργία τελικής εργασίας

1.

Γενικά στοιχεία ? βήματα υλοποίησης

2.

Εξώφυλλο ? συνοδευτικό κείμενο

Χρονοδιάγραμμα υλοποίησης

1η εβδομάδα : Κατά τη διάρκεια του μαθήματος πρέπει να γίνει ο καθορισμός των προδιαγραφών (ποιοι είναι οι κανόνες του παιχνιδιού, πως θέλουμε να φαίνεται τελικά) και να καταγραφεί σε κάποιο πρόγραμμα επεξεργασίας κειμένου. Καταγραφή όλων των στοιχείων σε πρόγραμμα επεξεργασίας κειμένου. Σχεδιασμός της αρχικής σελίδας και της σελίδας παιχνιδιού. Διαδικασία δημιουργίας του ταμπλό παιχνιδιού

Εκτός της ώρας του μαθήματος: Βρείτε και σημειώστε ποιοι συνδυασμοί κερδίζουν ώστε να μπορέσει να γίνει έλεγχος (π.χ αν οι γραμμές ονομάζονται 1,2,3 και οι στήλες Α,Β,Γ ο συνδυασμός Α1,Α2,Α3 κερδίζει)

2η εβδομάδα : Κατά τη διάρκεια του μαθήματος: Κατασκευή και δοκιμή των βοηθητικών διαδικασιών. Δηλαδή διαδικασιών μεταφοράς χελώνας και σχεδιασμού των σχημάτων (χωρίς να γίνεται έλεγχος). Προσθήκη ελέγχων

Εκτός της ώρας του μαθήματος: Σκεφτείτε πιθανούς τρόπους ώστε να μη μπορεί κάποιος παίκτης να βάλει στοιχείο σε θέση όπου ήδη υπάρχει.

3η εβδομάδα: Κατά τη διάρκεια του μαθήματος Ολοκλήρωση όλων των διαδικασιών που απαιτούνται για το παιχνίδι. Δοκιμή του παιχνιδιού εντοπισμός και διόρθωση πιθανών προβλημάτων.

Εκτός της ώρας του μαθήματος: Συγκέντρωση όλων των στοιχείων που απαιτούνται για την ολοκλήρωση της εργασίας

4η εβδομάδα: Κατά τη διάρκεια του μαθήματος Ολοκλήρωση συγγραφής και έλεγχος μορφής της εργασίας. Δοκιμή του προγράμματος και ολοκλήρωση της εργασίας.