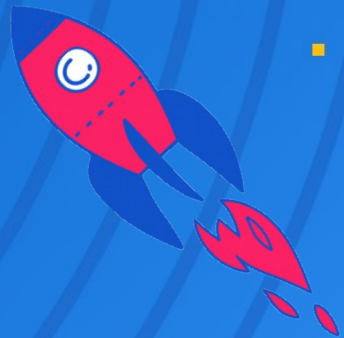




מדינת ישראל  
משרד החינוך



מערכת שידורים לאומית


שיעור מדעי המחשב ג'ו'

נושא השיעור: בניית משחק יריות

עם המורה: ריטה קריינין



# מה נלמד היום?

- נמשיך להכיר את סביבת סקראץ'
  - נבנה בסקראץ' משחק יריות עם ניקוד
  - נפעיל את הדמויות דרך המקלדת
  - נשתמש במשתנה לבניית מונה ניקוד ובצלילים לאפקטים
  - תרגול שלכם ושיפור המשחק
- 



# נגדיר את כללי המשחק שלנו

המשחק הוא קרב יריות בין שתי דמויות  
המשתמש שולט באחת הדמויות בעזרת מקלדת:

תזוזה ימינה ושמאלה בעזרת מקשי המקלדת ✓

ירי בעזרת מקש רווח ✓

כאשר דמות (השחקן) יורה ופוגעת - מקבלת נקודה  
כאשר דמות המחשב מצליחה לפגוע בשחקן - המשחק נגמר





בואו נצא לדרך!



# מאיפה מתחילים

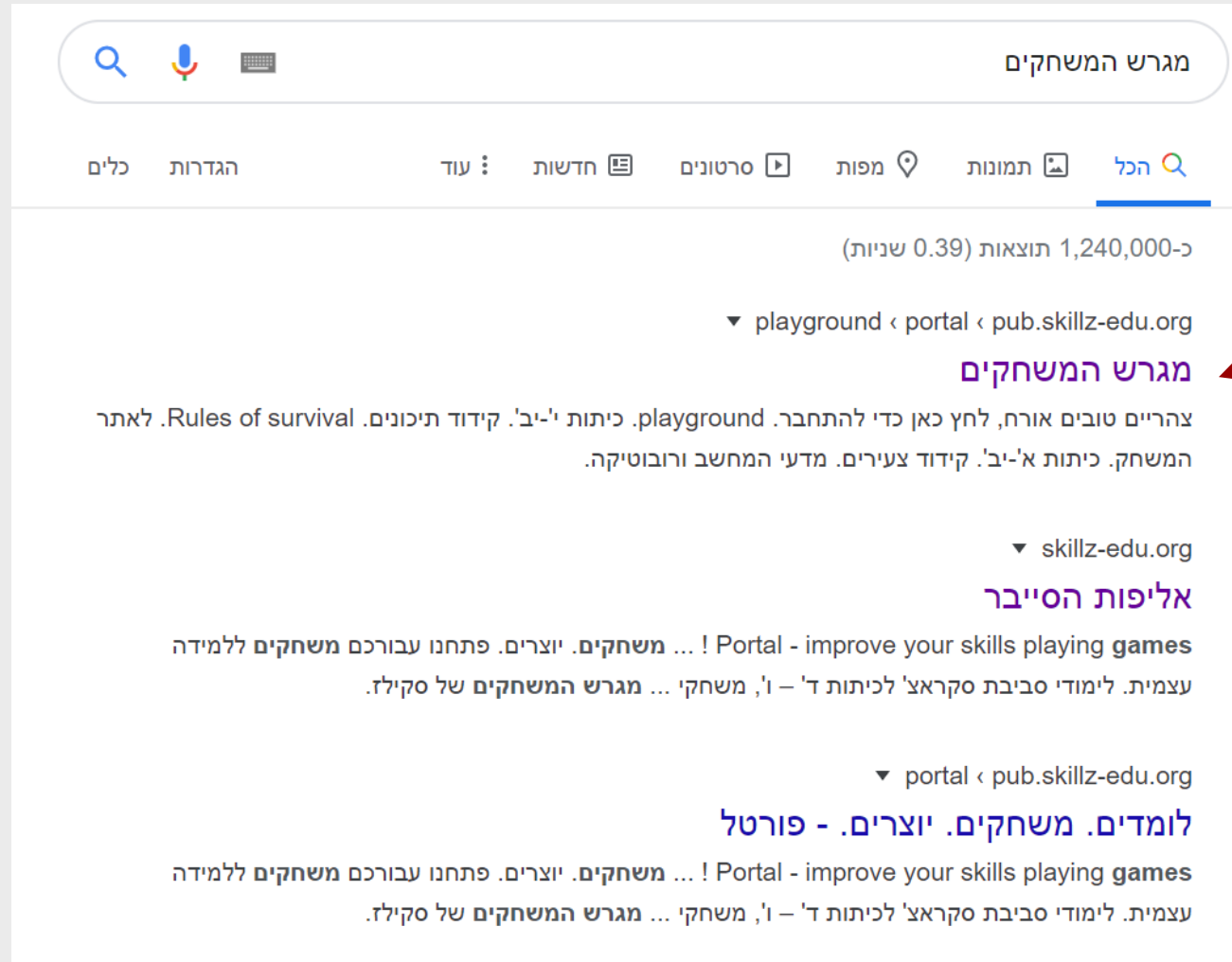
שלב 1 - חיפוש בגוגל

The Google logo is displayed in its standard multi-colored font (blue, red, yellow, green, red) on a white background.

מגרש המשחקים



# שלב 2 - כניסה לאתר



מגרש המשחקים

הגדרות כלים

הכל

כ-1,240,000 תוצאות (0.39 שניות)

playground < portal < pub.skillz-edu.org

**מגרש המשחקים**

צהריים טובים אורח, לחץ כאן כדי להתחבר. playground. כיתות י-יב'. קידוד תכונים. Rules of survival. לאתר המשחק. כיתות א'-יב'. קידוד צעירים. מדעי המחשב ורובוטיקה.

skillz-edu.org

**אליפות הסייבר**

Portal - improve your skills playing **games** ... **משחקים**. יוצרים. פתחנו עבורכם **משחקים** ללמידה עצמית. לימודי סביבת סקראצ' לכיתות ד' - ו', משחקי ... **מגרש המשחקים** של סקילז.

portal < pub.skillz-edu.org

**לומדים. משחקים. יוצרים. - פורטל**

Portal - improve your skills playing **games** ... **משחקים**. יוצרים. פתחנו עבורכם **משחקים** ללמידה עצמית. לימודי סביבת סקראצ' לכיתות ד' - ו', משחקי ... **מגרש המשחקים** של סקילז.



# שלב 4 - כניסה למשתמש של משרד החינוך

מדינת ישראל, משרד החינוך 

## ברוכים הבאים למשרד החינוך



### כניסה באמצעות SMS

כניסה באמצעות SMS זמינה למשתמשים להם קיים מספר טלפון נייד במערכת המשרד

[הנחיות לעדכון טלפון נייד](#)

או










### כניסה באמצעות קוד משתמש וסיסמה










# שלב 5 - יצירת פרויקט חדש

מדעי המחשב ורובוטיקה 

   פרויקטים  קבוצות לימוד  מטלות שלי 

## הפרויקטים שלי

הוסף פרויקט 

| פרויקט  | מטלה   | קבוצת לימוד   | תאריך הגשה  | עודכן בתאריך  | נוצר בתאריך   |
|---|--|---|---|---|---|
|  | הכל  | הכל  | הכל  | הכל  | הכל  |

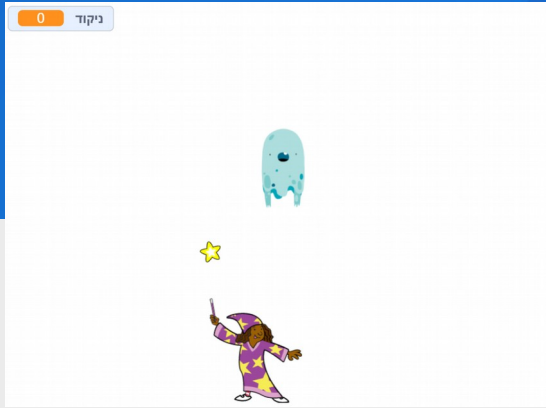
[בטל סינון](#)





# האתגר שלכם

בנו אצלכם את המשחק שעליו עבדנו במהלך השיעור. אתם מוזמנים לשנות את המשחק ולהפוך אותו ליצירה מקורית מע



דמות רוח רפאים

```
כאשר לוחצים על לעולמים
  אם נוגע ב Wizard Girl ? אז
    עצור הכול
  אחרת
    קפוץ אל א: -215 ל: 215 י: 150
    בחר מספר אקראי בין -215 ל 215
    קפוץ אל א: 3 שניות אל א: בחר מספר אקראי בין -215 ל 215 י: -200
  סוף

כאשר לוחצים על לעולמים
  קבע ניקוד ל 0
  אם נוגע ב Star ? אז
    שנה ניקוד ב 1
    נגן צליל Coin
    הסתר
  אחרת
    הצג
```

דמות כוכב

```
כאשר לוחצים על הסתר
  קפוץ אל Wizard Girl
  פנה לכיוון 0
  לעולמים
    אם מקש רווח נלחץ? אז
      קפוץ אל Wizard Girl
      הצג
    חזור עד ש נוגע ב קצה ? או נוגע ב Ghost ?
    חז 10 צעדים
  קפוץ אל Wizard Girl
  הסתר
```

דמות קוסמת

```
כאשר לוחצים על לעולמים
  קפוץ אל א: -58 י: -82
  לעולמים
    אם מקש חץ ימני נלחץ? אז
      שנה את ערך א ב 6
    אחרת
      אם מקש חץ שמאלי נלחץ? אז
        שנה את ערך א ב -6
```





# מסיימים ומסכמים

השתמשנו בפקודות כמעט מכל המשפחות ✓

הקיימות!

למדנו לבנות מונה ניקוד ✓

למדנו להוסיף אפקט של צליל ✓

יצרנו משחק מגניב בקלות ובמהירות! ✓



תנועה



מראה



צלילים



אירועים



בקרה



חיישנים



מפעילים



משתנים



מדינת ישראל  
משרד החינוך

# תודה שצפיתם בשידור

הופק עבור משרד החינוך ע"י מטח