



דמיינו לעצמכס מאתם עורכים קניות בסופר: **נכנסים, סורקים קוד, לוקחים** מוצרים ו... יוצאים.

נשמע לא אמיתי?

כבר היום ישנן כמה מדינות שבהן יש חנויות חכמות. בעוד עשר שנים מאוד ייתכן שגם בארץ ישראל נראה יותר ויותר חנויות ללא קופות, ללא תורים, ללא עיכובים -פשוט **נכנסים, סורקים, לוקחים ויוצאים**. התשלום מבוצע באופן אוטומטי ביישומון.

אז בינתיים נוכל להאשיך לדאיין וליצור את החנות החכאה באתטר הקנייה החכאה.

צרו פרויקט שבו קונה עורך קניות בחנות חכמה. **בתחילת הקנייה** הקונה סורק ברקוד בעזרת יישומון (אפליקציה) במכשירו, **ובזמן הקנייה** המצלמות יצלמו את התנועה של הקונה ואת המוצרים שבחר. **בסיום הקנייה** יופיע החשבון עם הפרטים שנקנו ביישומון.

:הוראות האתגר

2 **1**0*nk*

. בתחילת הפרויקט המכשיר שסורק יכריז שיש לסרוק את היישומון כדי להתחיל בקנייה. 🛒

הקונה יסרוק (הזאות תצאוז ליז האכפיר הסורק) 🛒

בעזרת היישומון את הברקוד המוצג על גבי המסך.

:הקונה יבחר **שני מוצרים** לקנייה 🛒

כאשר הקונה ייגע במוצר, המוצר יבצע פעולה מסוימת (ישנה צבע, ישמיע צליל או פעולה אחרת). לאחר מכן הוא ייעלם.

- בזמן הקנייה המצלמות יצלמו את החנות. 🛒
- בסיום הקנייה תוצג הודעה שהחשבון יישלח ליישומון 🛒





งกา อะเร ขางการอา เรอ เน

- 1. המכשיר יכריז: יש לסרוק את הברקוד להתחלת הקנייה.
 - 2. הקונה יסרוק את הטלפון הנייד
 - (דמות שסורקת ברקוד תעמוד ליד המכשיר).
 - 3. הקונה יאמר מה ירצה לקנות (רפות).
 - 4. הקונה ינוע למוצרים שאותם ירצה לקנות.
- 5. כאשר הקונה ייגע במוצר, המוצר יבצע פעולה כלשהי וייעלם.
 - 6. הקונה יסיים את הקנייה ויכריז שהקנייה הסתיימה.

סלם ד: בחירת דאויות אוצרים והעלאתן לסביבה

בלשונית למידה גללו למטה וצפו בתמונות המצורפות לאתגר. בחרו את הדמויות הבאות: מכשיר סורק ברקוד, שני מוצרים ושתי דמויות קונה זהות

(דמות אחת סורקת ברקוד, ודמות אחרת אוחזת שקית בד). .יעלו אותן לסביבת סקראץ

אריך להשלאת תאונה לסביבה 🖤

הוסיפו פקודות אתחול לדמויות:

פקודת אירועים כאשר לוחגים על 📕 מיקום קפוץ אל צי 🔍 נכיוון 🚥 לכיון 💷 💷 . הזיזו בעזרת העכבר את הדמויות על הבמה ולחצו על הדגל הירוק. בדקו שהפקודות מופיעות במקום ובכיוון שתכננתם.

าเองส กราวล :2 องโอ

בתחילת הפרויקט המכשיר יכריז שיש לסרוק את הברקוד המופיע על גבי המסך.

תוכלו להשתמש בפקודת אמר שיום למשך 🕑 שניות

להקליט את קולכם בפקודת 🛯 🛯 🗤 🔹

או בדרך אחרת.

הצמידו את הפקודה לפקודות האתחול של המכשיר הסורק.





אות סורקת ברקוד 🗧

1. השהיה: הדמות הקונה תמתין כמה שניות להכרזת המכשיר ואז תפעל. בחרו בפקודת מנה (1) שנית והתאימו את מספר השניות.

2. תנועה:

תוכלו למקם את הדמות ליד המכשיר שסורק או למקם אותה במקום רחוק יותר מהמכשירואז הדמות "תצעד" לעברו.

אם מקמתם את הדמות במיקום רחוק מהמכשיר, השתמשו בפקודות תנועה להנעת הדמות:



3. דיבור:

תוכלו להוסיף את דברי הדמות אמו שיום למשר 2 שנית או קול לדמות הקונה מוצלי מאו ד לפני או אחרי שהדמות סורקת את הברקוד.



תוכלו להוסיף ממאגר הצלילים את הצליל המושמע בזמן הסריקה: בחרו בלשונית **צלילים שמי או אייי** היכנסו למאגר הצלילים ובחרו בצליל.



🏪 הצמידו את הפקודות והפעילו את הפרויקט.

שלה 4: החלפת דאות הקונה

בפרויקט שלנו יש שתי דמויות קונה:

1. דמות שסורקת ברקוד

2. דמות שאוחזת שקית קניות

לאחר סריקת הברקוד

הדמות שסורקת ברקוד **תיעלם** והדמות שאוחזת שקית קניות **תוצג**.

הדמות שסורקת והדמות שאוחזת שקית הן דמויות נפרדות.

איך נשרום להאות אחת להיצלם ולהאות האחרת להופיצ?

:קיימות כמה דרכים לבצע זאת אנחנו נציג אחת מהן

שימוש במקשי המקלדת - מקש רווח.



2 להתחלת הקנייה לחצו על מקש רווח למשך אמור

הצמידו את הפקודה **אמור** לתסריט הדמות שסורקת.

2. מה יקרה כאשר השחקן ילחץ על מקש הרווח? עבור הדמות שסורקת הוסיפו קוד: כאשר נלחץ מקש רווח - הסתר

















עבור הדמות שאוחזת שקית קניות הוסיפו קוד: כאשר נלחץ מקש רווח ⁻ הצג



3. חזרו לשלב 1 ועדכנו את פקודות האתחול



מה נרצה שיקרה בעת הפעלת הפרויקט כאשר השחקן ילחץ על דגל ירוק?

איזו דמות תוצג? ^{הצג} איזו דמות תוסתר? ^{הסתר}

הוסיפו את הפקודות שמתאימות לכל דמות.



חטיבה מחטובית <u>ורובוט״קה ייי</u>



סלב די אחרי סריקת הברקוד - החלפת תלבופת האכפיר

לאחר שהקונה סרק את הברקוד, תוכלו להציג על המסך אישור על פעולת הסריקה.

JIEJ

קבע תלבושת ל 🔰 סורק-כניסה2

. למכשיר שסורק שלוש תלבושות. עברו ללשונית **תלבושות**

כדי שיהיה לכם פשוט יותר למצוא את התלבושת על גבי הפקודה. תוכלו להקליד שם חדש לתלבושת.



חזרו ללשונית ה**קוד** וגררו את הפקודה לחצו על החץ ובחרו בתלבושת המתאימה קבע תלבושת ל סורק-כניסה2

> :כאשר השחקן ילחץ על מקש הרווח: **2**. .תלבושת האישור במכשיר 🔽 תופיע הוסיפו את פקודת האירועים

בחרו את תלבושת האישור

?. איזו תלבושת תופיע בתחילת הפרויקט. כדי שבלחיצה על הדגל הירוק יופיע מסך הפתיחה,

יש להגדיר זאת בפקודות האתחול כאשר לוחצים על 📕

שלה 6: תנועת הקונה לעהר האוצרים

לאחר הלחיצה על מקש רווח, הדמות האוחזת שקית תוצג. הוסיפו פקודות תנועה מתאימות להנעת הדמות לעבר המוצרים.











*א*כלשהי וייעלם. אל המוצר יבצע פעולה כלשהי וייעלם. כדי לבצע פעולה כלשהי וייעלם. כדי לבצע פעולה זו המחשב צריך לבדוק שוב ושוב אום הנגיעה של הקונה במוצר התקיימה.

1. הוסיפו קוד לדמות **המוצר**, למשל: ביצים.



. הוסיפו לתוך הלולאה את הפעולה שתתקיים כאשר הילדה תיגע בביצים.



3. כדי שהבדיקה אם הדמות נוגעת בביצים תתקיים שוב ושוב,



הוסיפו את פקודת התנאי לנטיעה של הדאות עבור אוצר נוסף.

לשיתים אנו לא רואים דאות, כיוון שהיא אופישה בשכבה אחורית של הבאה. באקרה זה, נוסיף לפקודות האתחול את הפקודה אפקודות **אראה:**



את הקנייה 🗠 🔁 אל הקנייה 🚽

בסיום הקנייה הדמות שקונה תאמר שהקנייה הסתיימה. הוסיפו פקודת אמר שלום! למשך 2 שנות או פקודה אחרת שמכריזה שהקנייה הסתיימה, והחשבונית מופיעה ביישומון.

שלה פ: האצלאות אצלאות לאורך כל הקנייה

כאשר השחקן ילחץ על הדגל הירוק ולאורך כל הפרויקט, המצלמות יצלמו.

הוסיפו פקודות מתאימות: פקודת התלבושת הבאה , פקודת חכה 🕦 שניות

והכניסו אותן לתוך **לולאת לעולמים** לעומים

אחוון האתטר

| | בלחיצה על דגל ירוק יופיעו על הבמה דמות המחזיקה טלפון בידה ומכשיר סורק. |
|---|--|
| | בלחיצה על דגל ירוק המוצרים יוצגו על המדף. |
| | המכשיר הסורק יאמר שיש לסרוק את הברקוד להתחלת הקניה. |
| | לאחר סריקת הברקוד, הדמות המחזיקה טלפון תיעלם והדמות האוחזת שקית בד תופיע. |
| | הדמות הקונה תאמר מהם המוצרים שאותם תקנה. |
| | הדמות הקונה תנוע לעבר שני המוצרים הנבחרים. |
| | כאשר הדמות תיגע במוצר הנבחר, המוצר יבצע פעולה כלשהי וייעלם. |
| | מצלמות החנות יצלמו לאורך כל הקניה. |
| | הדמות הקונה תאמר שהקניה הסתיימה. |
| | הדמות הקונה או מכשיר הסורק יודיעו שהחשבון מופיע ביישומון. |
| | הדמות תנוע ליציאה מהחנות (קצה הבמה). |
| אריך אחרון אחרון אחרין אחרון אחרין אחרון אחרין אחרון אמריק אחרון 18.01.2022 | |
| | |
| | |



8