

Gra komputerowa

Korzystając z programu do tworzenia gier komputerowych np. Scratch, GameMaker Studio, Gdevelop, Kodu GameLab lub innego utwórz prostą grę edukacyjną.

Tematyka gry (do wyboru):

- ćwiczenia ortograficzne z języka polskiego (np. słówka z ó, rz, ch)
- nauka/ćwiczenie tabliczki mnożenia
- nauka/ćwiczenie działań algebraicznych na liczbach (np. podstawowe działania arytmetyczne, potęgowanie, pierwiastkowanie)
- nauka/ćwiczenie podstawowych wzorów matematycznych, fizycznych lub chemicznych
- nauka/ćwiczenie słówek w wybranym języku obcym

Gra powinna umożliwiać zdobycie punktów za udzielenie lub wskazanie poprawnych odpowiedzi a za błędne tracić życie. W grze należy umieścić logo swojego zespołu. Prace należy przygotować przestrzegając praw autorskich.

Oceniana będzie zgodność z tematem, fabuła gry, wykreowanie postaci gracza, sterowanie postacią i jej działaniami, zbieranie punktów, liczenie żyć, informacja po zakończeniu gry, estetyka gry i jej grywalność.

W tabeli podobnej do poniższej umieście sprawozdanie z aktywności – za co była odpowiedzialna każda osoba w drużynie i kiedy zrealizowała swoją część.

Data	Osoba	Aktywność	Efekt

Do oceny oddać należy pliki z grą oraz *sprawozdanie.pdf*.

Termin wykonania prac: **04 I 2019 r.**

Miejsce przesłania prac: platforma e-learningowa ZSŁ

Prace niesamodzielne lub nieprzestrzegające praw autorskich nie będą ocenione.