

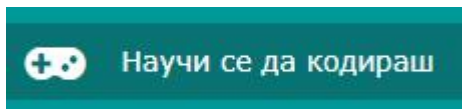
НАРЪЧНИК НА УЧИТЕЛЯ

Целта на това помагало е да е в помощ на всички, използващи обучителната платформа **Programiram.com**. В него сме описали важни и полезни за процеса на работа инструменти.

Профил:



Кликнете на силуета. Ще се появи падащо меню. Оттам може да изберете профилна снимка за акаунта си.



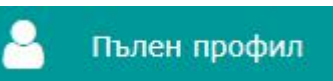
В този бутон се намират всички курсове от обучителните пътеки, в които е влизано.



В този бутон се появяват всички спечелени значки и сертификати. **Деца могат да ги споделят онлайн, или да ги запазват в компютъра си.**



В този бутон се появяват РЕКОРДИТЕ, тук се намират и данни за ПРОГРЕСА - какъв % е преминато от Обучителна пътека или от курс.

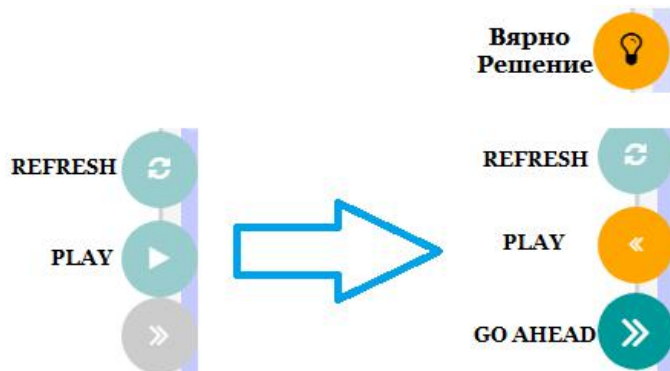


В този бутон се намират личните настройки на акаунта. Желателно е да се въведе ПОТРЕБИТЕЛСКО ИМЕ, което автоматично ще се изписва всеки път, когато се спечели СЕРТИФИКАТ. Тук е опцията за изпращане на съобщения.



В този бутон се появява статистика за активността по месец, по седмица, за 3 дни. Този бутон често се използва от Родителите.

Бутоните вътре в упражнение



Refresh - връща първоначално заредения код на екрана.

Ако упражнението е в **РЕЖИМ НА РАЗГЛЕЖДАНЕ** - при кликване върху бутона Refresh, на екрана ще се зареди кодът, с който е минато упражнението.

Play - стартира изпълнението на кода.

Go ahead - бутон **МИНИ НАПРЕД**. При вярно написан код се активира, и може да се мине към следващия екран.

Вярно решение - появява се след около 15 минути. При кликване зарежда вярното решение.

Блокчета за визуално програмиране



**Панел на блокчета за
Визуално програмиране**



Този бутон е за активиране на играч панда или лъв. На мястото на **default** се поставя panda (панда) или lion (лъв)



Активиране на играч Панда.



Активиране на играч Лъв.



С блокчето **move** играчът се **движи напред**. За да се зададе броя на стъпките, които искаме да направи играчът трябва да кликнем в празното квадратче (1) и да запишем броя на стъпките с число.



С блокчето **superJump** играчът прави **висок** скок, като се придвижва **с 1 стъпка напред** - т.е. не скача на едно място.



С блокчето **jump** играчът прави **нисък** скок.



С блокчето **turn** играчът се обръща в противоположна посока. Ако гледа наляво - ще се обърне надясно и обратно. Ако гледа надясно ще се обърне наляво.



С блокчето **push** играчът **бута кафевите** кутии напред. За да се зададе броя на стъпките, които искаме играчът да направи, за да **избута** кутията, трябва да кликнем в празното квадратче на блокчето и да запишем броя на стъпките с числа. На снимката е показано, че броя на стъпките са 4 т.е. играчът ще направи 4 бутания. За да може да се изпълни бутането играчът трябва да застане непосредствено пред кутията (както е показано). Играчът може да бута само по 1 кутия.



pull 3

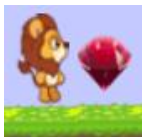
С блокчето **pull** играчът **дърпа кафевите** кутии назад. За да се зададе броя на стъпките, които искаме играчът да направи, за да **издърпа** кутията. трябва да кликнем в празното квадратче на блокчето и да запишем броя на стъпките с числа. На снимката е показано, че броя на стъпките са 3 т.е. играчът ще направи 3 стъпки назад, **дърпайки** кутията. За да може да се изпълни дърпането играчът трябва да застане непосредствено пред кутията. Играчът може да дърпа само по 1 кутия.

turnTo Choose

С блокчето **turnTo** играчът се обръща по посока на **обект**.

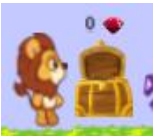
move boat

С блокчето **move boat** играчът задвижва лодката



get

С блокчето **get** играчът събира **рубини ruby** или **rubies**. За да вземе рубинът играчът трябва да е непосредствено пред него. Играчът **не може** да носи повече от **1** рубин наведнъж.



drop

С блокчето **drop** играчът поставя (**пуска**) рубинът в съкровищницата **treasure**.

goto ruby

С блокчето **goto** играчът отива до обект, независимо дали обектът е пред или зад играча. **goto е комбинация на move + turn**. Обектът се избира от падащото меню на блокчето.

near ruby

С блокчето **near** се обозначава **близостта** на играча до обект (близо до рубин).

on Ladder

Върху стълба

see mushroom

Блокче **see (виждам/вижда)**. *Виждам гъба!*

mushroom is left

Гъбата е вляво. Посоката се избира от падащо меню.

elevator is down

Асансьорът е долу. Положението на асансьора се избира от падащо меню.

wait 1

Блокче wait - чакай!

stepUp

Стъпка нагоре (най-често се използва в комбинация с ladder)

stepDown

Стъпка надолу

unlock

Отключи! (Използва се за всички видове врати)



Отиди до бамбук с индекс 1

goto bamboo[0]

x = bamboo
goto x

С лилавите блокчета се обозначават **променливите**. Променливите се създават ръчно, могат да се променят и изтриват.

Блокчета за визуално програмиране: Цикли



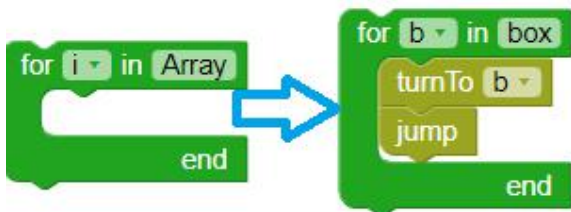
Блокчето се използва, когато искаме да повторим кода, нареден вътре в него. Броят на повторенията се записват, като се кликне в квадратчето на мястото на числото 0.



Блокчето се използва, когато искаме кодът, нареден вътре в него, да се изпълнява, **докато условието**, което сме задали **стане Истина**.



Блокчето се използва, когато искаме кода нареден вътре в него, да се изпълнява, **докато условието**, което сме задали **стане НЕИстина**.



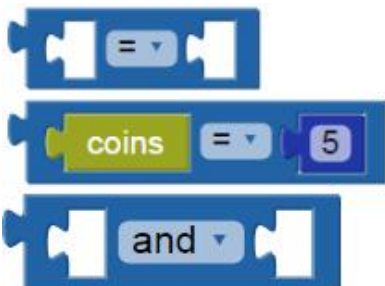
i - променлива, името на променливата може да е всякакво

Array - името на масива. Използват се само обекти от играта - box, bamboo, coin, mushroom и др.

Блокчета за визуално програмиране: Условни конструкции



Отрицание



Блокчетата се използват за сравнение:

1=1

Златните монети са **равни** на 5

1=1 **И** златните монети са равни на 5 (*първите 2 блокчета се поставят в третото*)



Единична условна конструкция if...end (ако ... край)



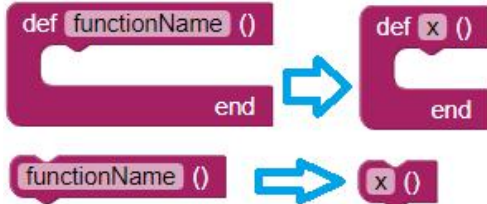
Условна конструкция if ... else ... end (ако ... иначе ... край)



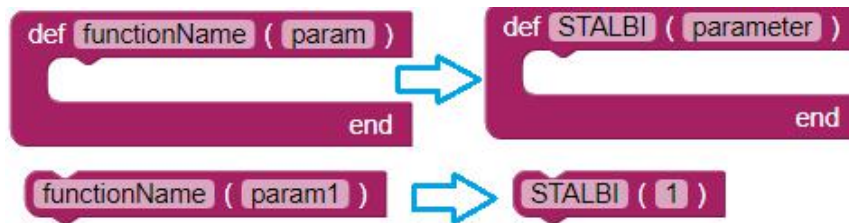
Условна конструкция if ... elsif ... else ... end (ако ... ако ... иначе ... край)

Блокчета за визуално програмиране: Функции

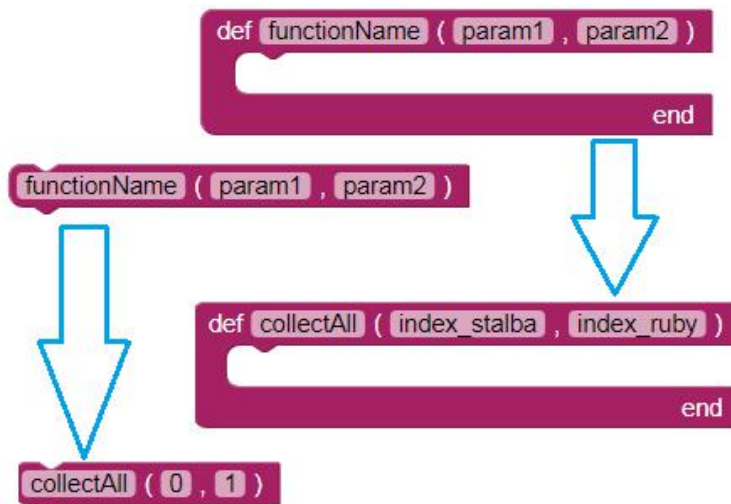
Функция **без** параметър.



Функция с **1** параметър.



Функция с **2** параметъра.



*** **ВАЖНО** ***



Пандата се храни само с **бамбук** - това е нейната храна. В **жълтата кутия (coinbox)** има скрита **златна монета**. За да може да се вземе, играчът трябва да е застанал точно **ПОД** кутията и да направи **СКОК**



Лъвът се храни само с **шунка**- това е неговата храна.



Гъбата е опасна. Не трябва да докосва играча.



Това е първият герой, който ще срещнем във втората игра.
*****Неговото оръжие е мечът.*****



Това е втората героиня, която ще срещнем във втората игра.
*****Нейното оръжие е лъкът.*****



Във втората игра сивите кутии са препятствия. Не могат да се местят, нито да се разбиват с меч или стрела. Могат да се преодолеят със скоци.