

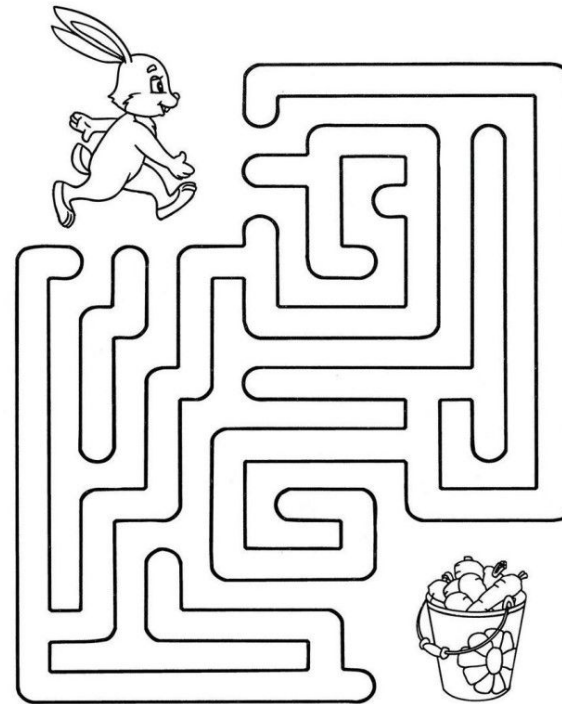
МОУ «СОШ» с.Корткерос

Обучающий лабиринт

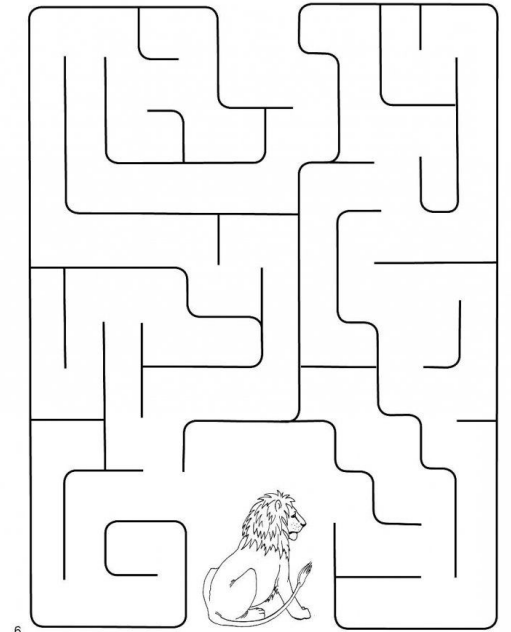
Выполнил работу Урсюзев Алексей Владимирович 7 «А» класс
Наставник Стонкус А.П.

Проблематика проекта

Помощь в обучении учеников младших классов в развитии логики и внимания



- Помоги заблудившемуся льву пройти лабиринт.



Цель: создать игру, развивающую логику и внимание детей.

Задачи:

1. Разработать логику.
2. Создать визуальное оформление.
3. Воплотить в жизнь.

Существующие решения

1. Логические задачи
2. Найди различия
3. Кто лишний
4. Лабиринт



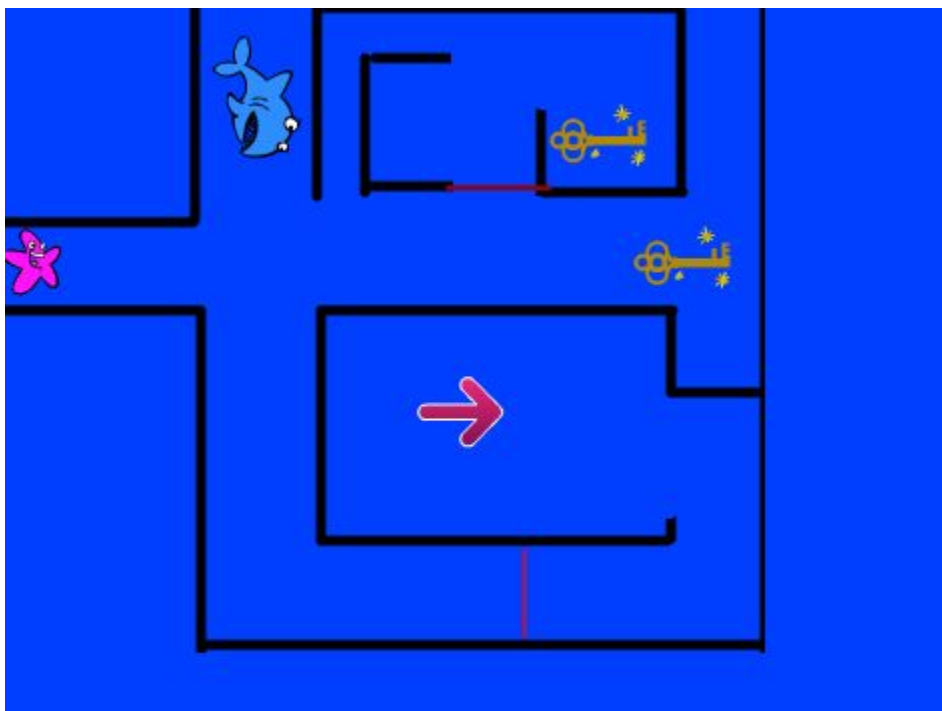
Предлагаемое решение

Я предлагаю вам игру «Морской лабиринт». В отличие от выше перечисленных игр, лабиринт отличается тем, что он развивает одновременно логику и мышление. Если логические задачи развивают только логику, а «Найди различия» и «Кто лишний» развивают внимание.

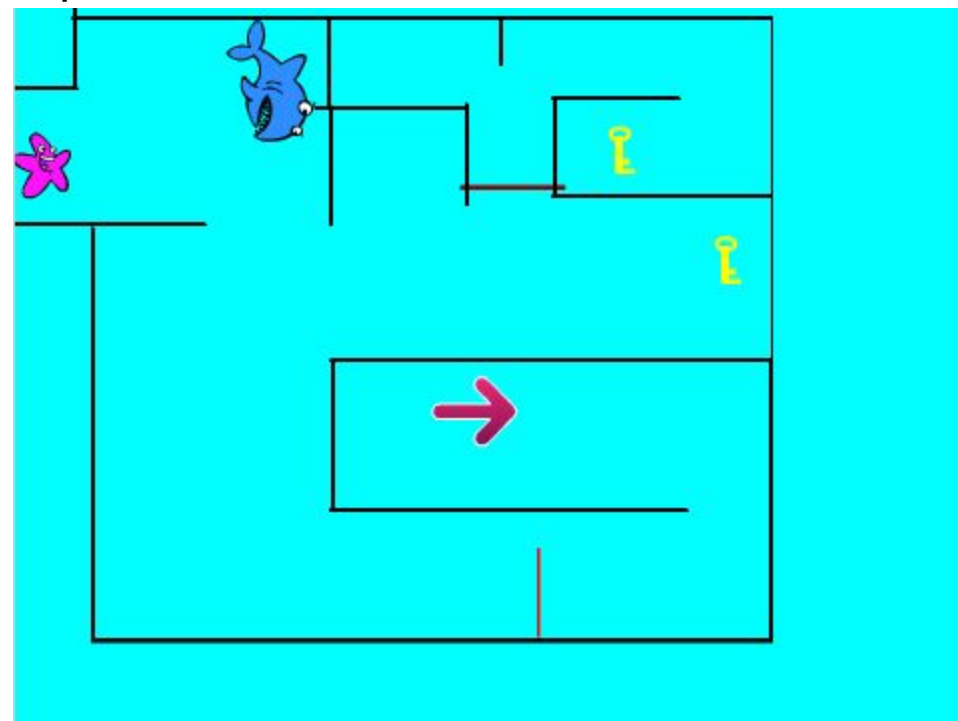
Ход работы

Визуализация
игры

Уровень 1



Уровень 2



Главный герой



```
когда щелкнут по [флаг]
всегда
  если клавиша [стрелка направо] нажата? , то
    идти 10 шагов
  если клавиша [стрелка влево] нажата? , то
    идти -10 шагов
  если клавиша [стрелка вверх] нажата? , то
    изменить y на 10
  если клавиша [стрелка влево] нажата? , то
    идти -10 шагов
  если клавиша [стрелка вниз] нажата? , то
    изменить y на -10
  если касается [Labyrinth] ? , то
    перейти в x: -180 y: 54
  если касается [Shark] ? , то
    перейти в x: -180 y: 54
  если касается [Key] ? , то
    передать [Откройся!]
  если касается [Key2] ? , то
    передать [Покажись]
  если касается [Door] ? , то
    перейти в x: -180 y: 54
  если касается [Door2] ? , то
    перейти в x: -180 y: 54
```



Главный злодей

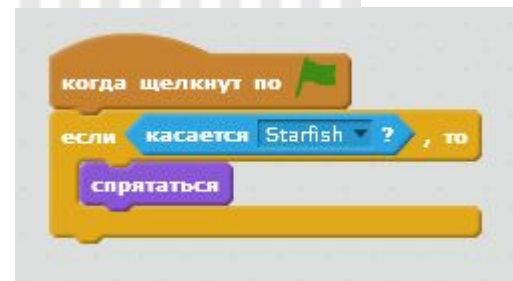
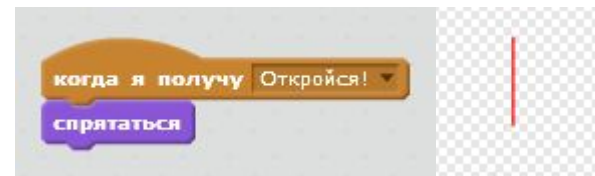
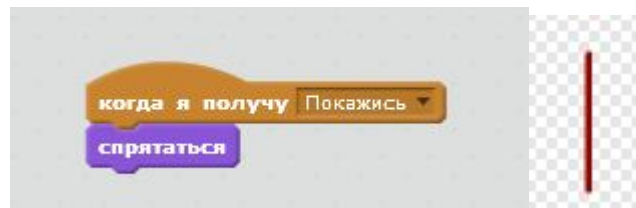
```
когда щелкнут по [флаг]
всегда
  плыть 5 секунд в точку x: -78 y: -153
  повернуть в направлении 180
  плыть 5 секунд в точку x: -78 y: 101
```

Уровень 1

```
когда щелкнут по [флаг]
всегда
  плыть 2 секунд в точку x: -78 y: -153
  повернуть в направлении 180
  плыть 2 секунд в точку x: -78 y: 101
```

Уровень 2

Двери и ключи к ним



Технические характеристики

- 1.Игра предназначена для детей 6-9 лет.
- 2.В игре 2 уровня.
- 3.Возможно добавление новых уровней, персонажей и злодеев.

Экономический расчёт

Времени на игру потрачено 2,5 часа

Оценка неквалифицированного труда 200 рублей час =>

$200 * 2,5 = 500$ рублей – это стоимость разработки данной игры.

Морской лабиринт: отвлечись от реальности

aursyuzev1@mail.ru