

14.

Ar įmanoma 3D žaidimą perkelti ant popieriaus lapo?

Žaidžiant įvairiausių žaidimų, mokiniams kilo mintis patiems suprogramuoti virtualų žaidimą. Pasinaudoję žaidimo „Labirintas“ modeliu ir nusibraižę labirinto aukštų schemas mokiniai pradėjo planuoti programavimo eigą.



1. Sugalvokite rutuliuko judėjimo trajektoriją visuose labirinto aukštuose.

Naudinga informacija atliekant užduotį:

Juodas langelis vaizduoja rutuliuko perėjimą į kitą aukštą.



– rutuliuko judėjimo pradžia.



– rutuliuko judėjimo pabaiga.

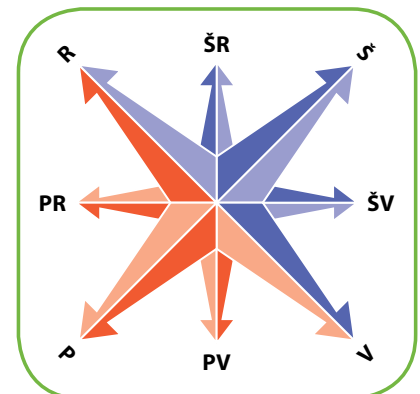
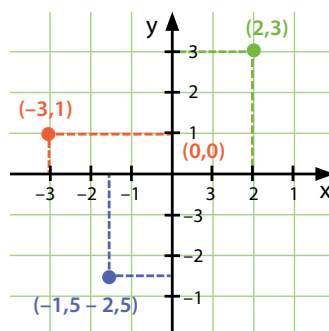


1 aukšto vaizdas	2 aukšto vaizdo veidrodinis atspindys	3 aukšto vaizdas

2. Remdamiesi aukščiau pateikta informacija, užrašykite rutuliuko judėjimo koordinatas (iš vieno taško į kitą), nurodykite kryptis ir žingsnių skaičių.

Naudinga informacija atliekant užduotį:

8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1
	A	B	C	D	E	F	G	H

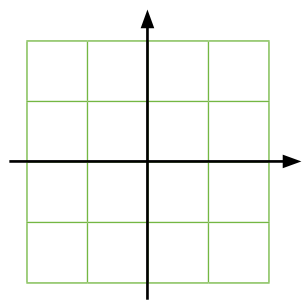


14.

Ar įmanoma 3D žaidimą perkelti ant popieriaus lapo?

1 aukštas				2 aukštas (neveidrodinis vaizdas)				3 aukštas			
Koordinatės		Kryptis	Žingsnių skaičius	Koordinatės		Kryptis	Žingsnių skaičius	Koordinatės		Kryptis	Žingsnių skaičius
Iš	Į			Iš	Į			Iš	Į		

3. Vienoje plokštumoje skirtingomis spalvomis nubrėžkite judėjimo trajektorijas pirmuoju, antruoju ir trečiuoju labirinto aukštais.
4. Su klasės draugu pasikeiskite užduočių lapu ir remdamiesi 2 užduotyje pateiktais duomenimis nubrėžkite rutuliuko judėjimą labirintu.



1 aukšto vaizdas				2 aukšto vaizdo veidrodinis atspindys				3 aukšto vaizdas			
█											
				█							
			⤴								⤵

5. Kaip sekėsi atlikti užduotį? Kas buvo paprasta? Kokiai užduočiai atlikti reikėjo daugiau pastangų? Iš ko apie tai sprendžiate?

.....

.....

.....

