

# מערך שיעור – תכנות בסביבת סקראטצ'

נושא המערך: חשיבה, תכנון וביצוע משותף של תוכנית משחק - הזיכרון

מטרת המערך: לפתח משחק עובד מהנאה בסקראטצ' באופן עצמאי.

אופן ביצוע:

יוצאים לדרך

- ניתוח** • לנתח את שלבי פעולות משחק הזיכרון, צעד אחר צעד (ראו קלפים מצורפים)
- תכנון** • לתעד את שלבי קבלת ההחלטות במשחק בעזרת הסמנים המוסכמים בהמשך
- ביצוע** • לבנות את הקוד בסקראטצ' • להמשיך לתעד את השינויים בדף התכנון
- בדיקה** • לבדוק תקינות התוכנה ולתקן באגים

הניחו את קלפי המשחק על השולחן ושחקו מספר פעמים, נתחו מהם ההחלטות המתקבלות במהלך המשחק. לדוגמא: קלף זהה לא זהה, להפוך קלף בחזרה או להורידו מהשולחן (זוג וכו').

צרו תרשים זרימה של המשחק: השתמשו



דוגמא לתרשים זרימה ותוכנית

צרו רשימה של פעולות וצמתי החלטה בדקו את התוכנית מהדף למחשב ותקנו במידת הצורך

