

ΤΙΤΛΟΣ ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ  
ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ: ΜΟΥ ΑΡΕΣΟΥΝ (;) – ΜΠΟΡΩ  
ΝΑ ΦΤΙΑΞΩ ΤΟ ΔΙΚΟ ΜΟΥ(!)

Υπόθεμα: “Roz Rising”



ΤΑ ΜΕΛΗ ΤΗΣ ΟΜΑΔΑΣ

ΣΚΡΕΤΑΣ-ΚΑΖΑΚΗΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ

ΧΛΩΡΙΔΗΣ ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ

ΣΤΙΝΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ

Επιβλέπουσα καθηγήτρια : Καλλιόπη Μαγδαληνού, ΠΕ19

## ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΧΟΜΕΝΩΝ

1. ΠΕΡΙΛΗΨΗ
2. ΜΕΘΟΔΟΣ
3. ΕΥΡΗΜΑΤΑ
4. ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ
5. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ
6. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

### 1. ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Κατά την διάρκεια του σχολικού έτους 2015-2016 στο μάθημα project ήρθαμε σε επαφή με το προγραμματιστικό περιβάλλον scratch το οποίο μελετήσαμε διεξοδικά. Αφού εξοικειωθήκαμε με το περιβάλλον κατανοώντας και επιλύοντας διάφορες ασκήσεις διαβαθμισμένης δυσκολίας που αφορούσαν την προγραμματιστική σκέψη και επίλυση προβλημάτων ξεκινήσαμε να φτιάχνουμε το δικό μας παιχνίδι. Μάθαμε να διαχειριζόμαστε μεταβλητές, υπόβαθρα, γραφικά και ήχους τους οποίους ενώσαμε για να βγάλουμε το επιθυμητό αποτέλεσμα. Επίσης φτιάξαμε ερωτηματολόγια, με θέμα τη χρήση του υπολογιστή και του ίντερνετ, τα οποία στην συνέχεια μοιράσαμε στο σχολείο και έπειτα αποδελτιώσαμε. Τέλος δημιουργήσαμε το powerpoint το οποίο και παρουσιάσαμε στο τέλος της χρονιάς.

### 2. ΜΕΘΟΔΟΣ

Προγραμματιστική

### 3. ΕΥΡΗΜΑΤΑ

Η ομάδα μας ασχολήθηκε με την δημιουργία ενός παιχνιδιού. Είναι ένα platformer παιχνίδι, 2D, με απλά pixel-like γραφικά, το οποίο διαδραματίζεται σε μεσαιωνική εποχή.

Πλοκή: Ο hero ο οποίος έμεινε ορφανός καθώς η Roz σκότωσε τους γονείς του ορκίστηκε να πάρει εκδίκηση! Μετά από πολλές ώρες εξάσκησης κατάφερε να τελειοποιήσει τις μαγικές του ικανότητες.

Κατά την διάρκεια του παιχνιδιού ο χρήστης μαθαίνει να κινείται με τον ήρωα. Έπειτα μαθαίνει να χρησιμοποιεί τις ικανότητές του λύνοντας κάποιους εύκολους γρίφους και σκοτώνοντας διάφορους εχθρούς. Μετά από κάθε ένα συγκεκριμένο αριθμό πιστών έρχεται αντιμέτωπος με αρχηγούς τους οποίους για να αντιμετωπίσει πρέπει να χρησιμοποιήσει τις ικανότητές του με στρατηγική καθώς κάθε αρχηγός έχει διαφορετικές αδυναμίες και ικανότητες.

### 4. ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Μέσα από αυτή την εμπειρία γνωρίσαμε τον προγραμματισμό και το Scratch. Μάθαμε να συνεργαζόμαστε και να δουλεύουμε οργανωμένοι καθώς ο καθένας είχε διαφορετικές υποχρεώσεις να βγάλει εις πέρας και πραγματικά ήταν μία πολύ όμορφη εμπειρία.

### 5. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

[www.google.gr](http://www.google.gr)

[www.scratch.mit.edu](http://www.scratch.mit.edu)

## 6.ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

