

Всяко едно дигитално устройство е създадено, за да изпълнява определени задачи. Тези задачи са свързани с извършване на дейности, които изискват бърза и точна обработка на голям обем информация. (Например: управление на въздушния трафик на едно летище; обработване на резултатите от проведен изпит; контрол на автоматизиран производствен процес в предприятие за автомобили; анализ на химическия състав на въздуха или храните). Потокът от информация се обработва от дигиталните устройства под формата на **данни**.

Хората използват дигиталните устройства в своята трудова, интелектуална и социална дейност. Широкото им разпространение налага тяхното непрекъснато усъвършенстване, чрез създаването на нови приложения, разработвани от екипи от висококвалифицирани специалисти.



1 Въведи потребителско име и парола.

2 Започни работа с нов проект, като избереш **New World**.

3 Вмъкни герой:

- Избери



- Щракни върху работното поле.

- Избери



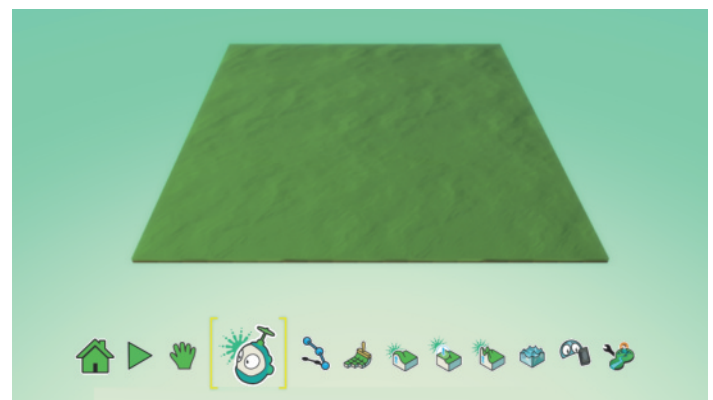
Едно от големите предимства на дигиталните технологии е, че чрез тях дори хора, които не са професионалисти, могат да създават и споделят свои собствени/авторски продукти. Тези продукти могат да бъдат снимки, видеоклипове, музикални произведения, фотоколажи, интернет страници, игри. За направата на всеки един такъв продукт се използва **специализирана среда** за създаване и обработка на даден вид информация.

В часовете по Компютърно моделиране ще използваме една такава среда, наречена Kodu Game Lab. В нея чрез блок-команди може да се създават игри, в които се управлява поведението на един или няколко герои. Тези игри могат да бъдат споделени в интернет пространството.




Данни

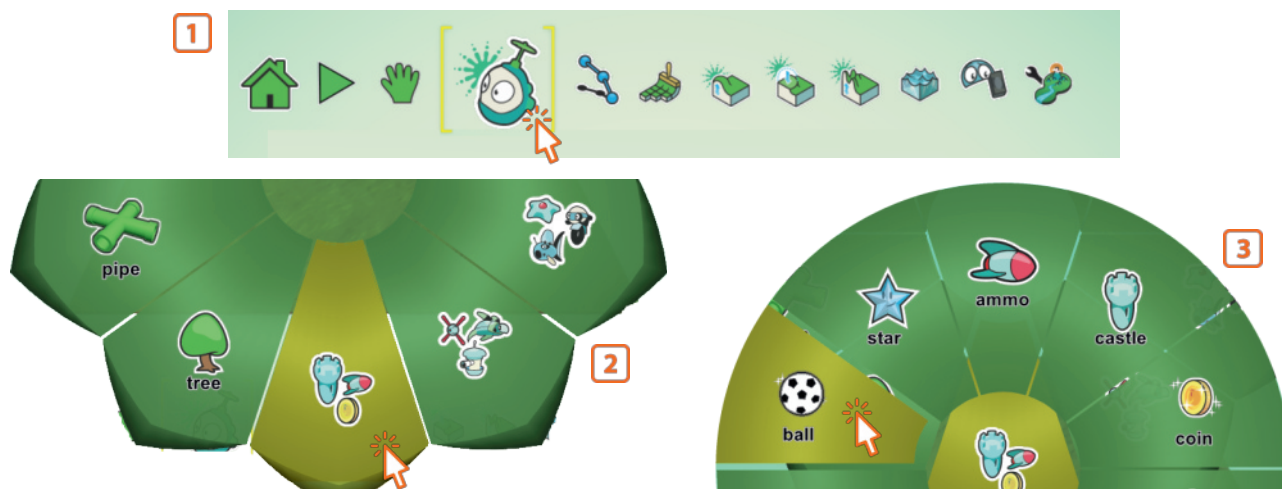
информация, представена във вид, който може да се обработва от дигитално устройство.



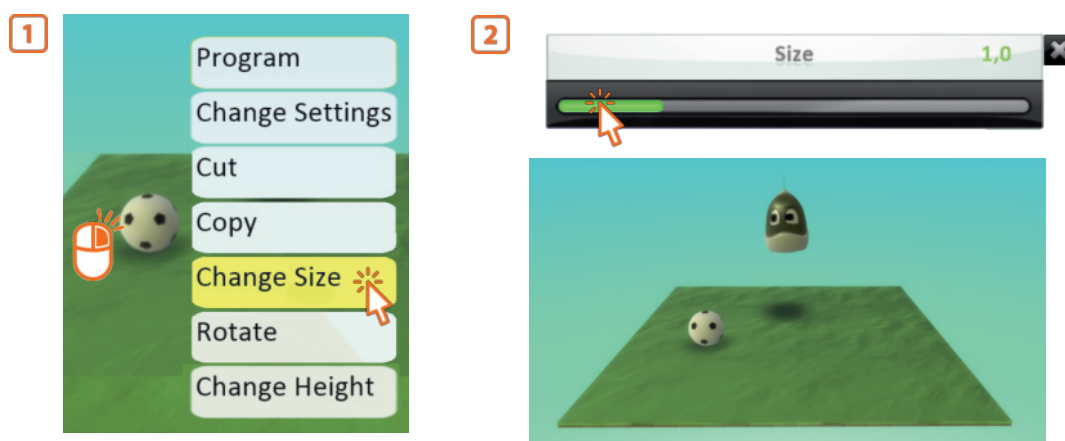
4 Завърти работното поле:

Избери  . С постоянно натиснат десен бутон на мишката завърти полето така, че Коду да е обърнат с лице към теб.

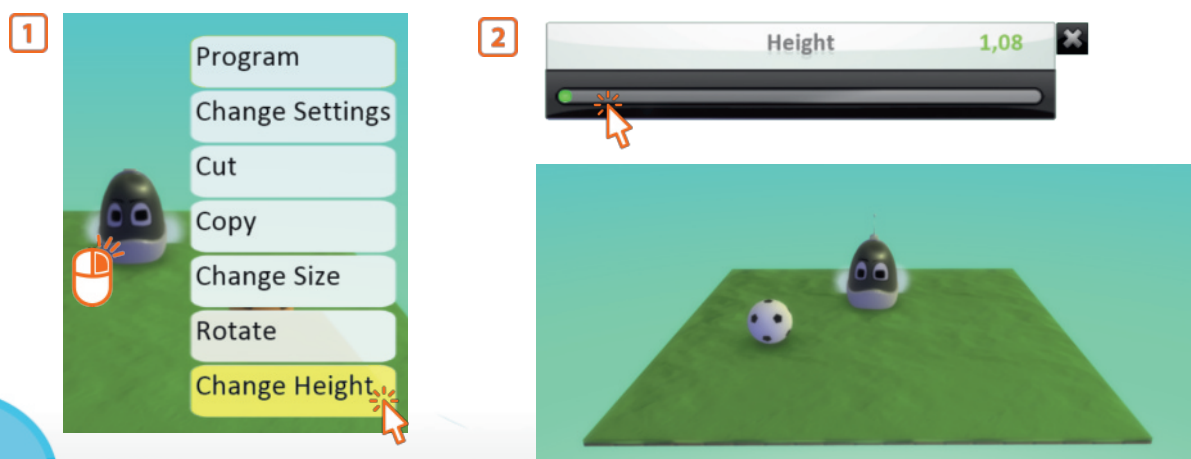
5 Вмъкни футболна топка, с която Коду ще играе.



6 Намали размера на топката и увеличи размера на Коду.

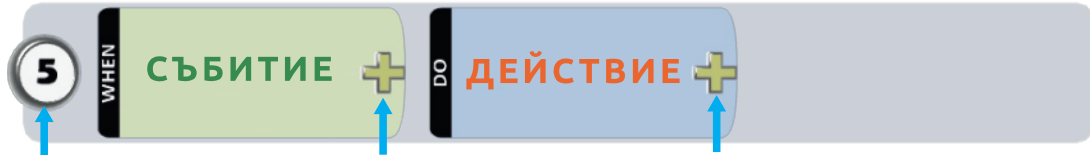


7 Намали височината, на която е издигнат Коду, така че да застане върху работното поле.





Програмирането на действията на героите в средата става на отделни редове, които са номерирани. Всеки ред съдържа някакво условие, което определя поведението на героя. Затова всеки един ред има две части: **WHEN** (когато) – описва настъпването на дадено събитие, **DO** (прави) – описва действие на героя след събитието.



Номер на ред

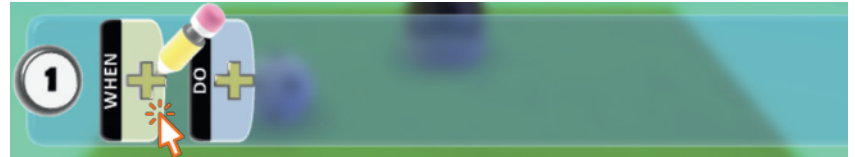
Добавяне на събитие/действие

8 Задай команди на Коду за игра с топката.

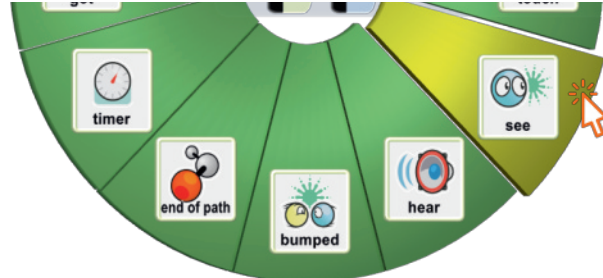
1



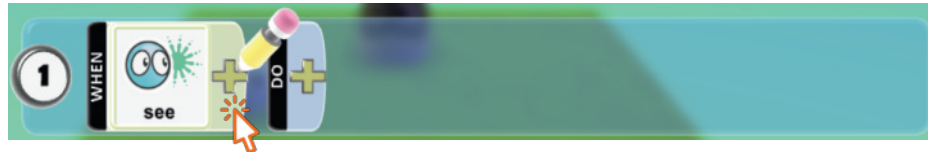
2



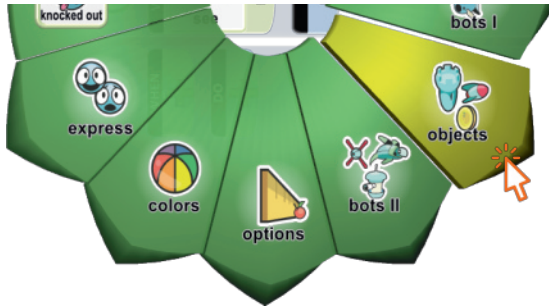
3



4



5



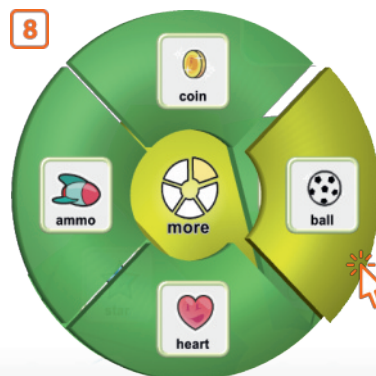
6

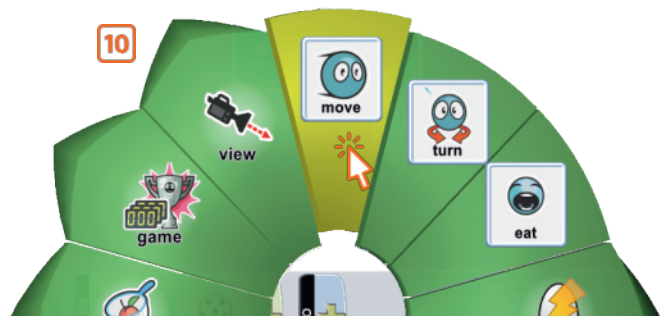
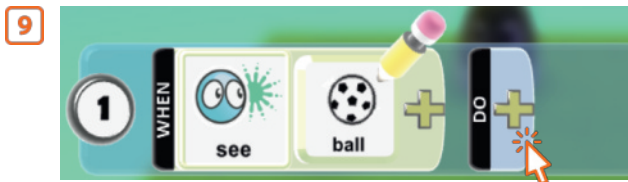


7



8

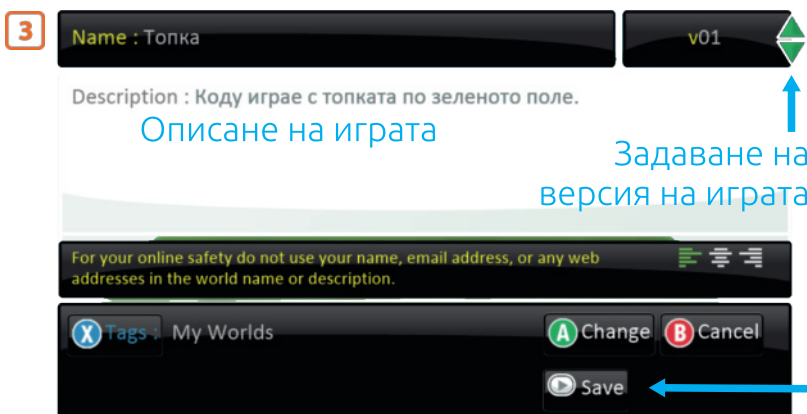
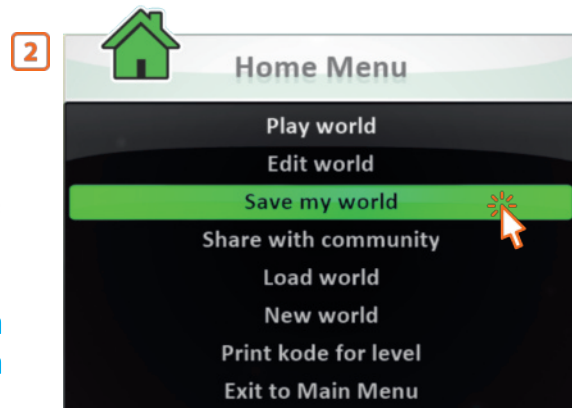




Излизането от режим на програмиране, става с клавиша **ESC** от клавиатурата.

9 Провери как Коду играе с топката, като избереш

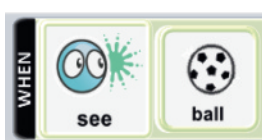
10 Запази проекта като въведеш подходящо име и направиш кратко описание на съдържанието.



Описание на играта

Задаване на версия на играта

Бутон за запазване



Събитие: вижда обект - топка.



Действие: придвижва се към обекта.