

4

Обработка на дигитално съдържание

Едно от предимствата на дигиталното съдържание пред написаното на хартия е възможността то да бъде многократно променяно, без да се правят излишни разходи за материали.

Тази обработка е свързана с промяна на съдържанието. Промяната може да бъде редактиране, добавяне, изтриване. Често в този процес участват различни потребители с различен опит.



В този урок ще променим поведението на Коду, като управляваме движението му чрез клавиатурата. Ще му поставим задача да ритне бялата топка.

1 Влез със своето потребителско име и парола. Зареди проекта, по който работи предишния час, за да продължиш работа по него.

2 Постави две дървета в работното поле, както е показано тук, като намалиш размера им.



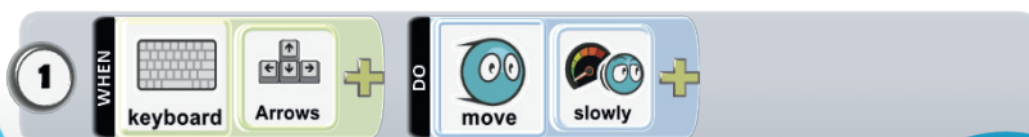
3 Изтрий реда с въведените инструкции.



4 Въведи инструкции за събитие – натискане на клавиш със стрелка от клавиатурата.

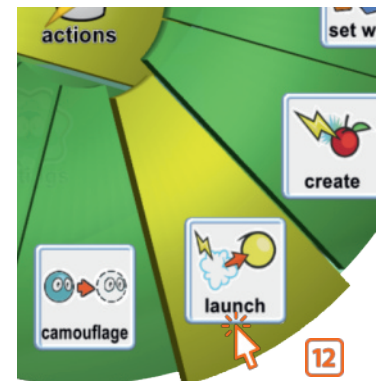
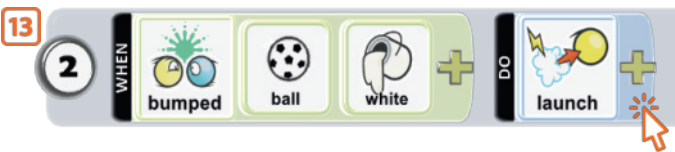
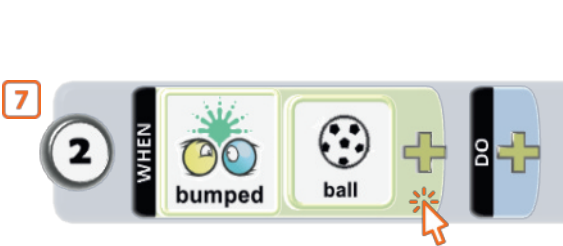
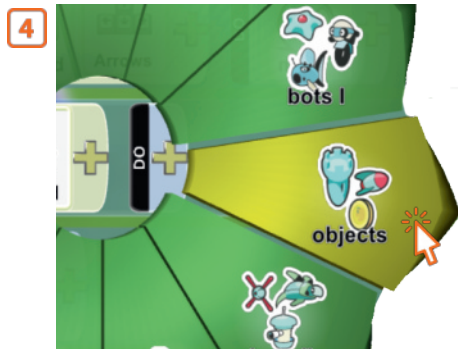
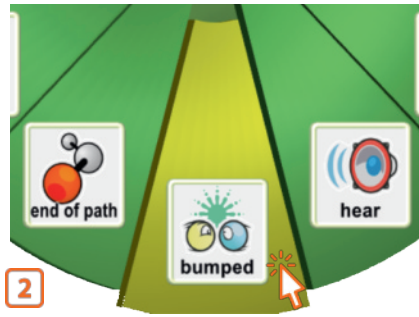
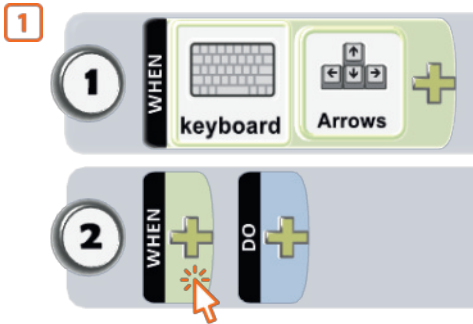


5 Въведи инструкции за действие – движение на Коду.



6 Като управляваш движението на Коду от клавиатурата, спукай оранжевата топка и вкарай бялата топка между дървета.

7 Добави инструкция за Коду - когато ритне бялата топка, тя да отскача.



8 Запази проекта като следваща версия, с променено описание на играта. Излез от програмата.

