










РАДНИ ЛИСТ – F03

Лист с путањом програмирања

Препорука: Употреби лист са следећом мапом програмирања

Функционалност програма	Природа задатака које је потребно решити	Тежина
1 – Аватар : има тенденцију да се креће ка доњем делу екрана (као да на њега делује сила гравитације)	Задатак 1: креирати варијаблу « вертикална брзина » за « Играча » и дати јој неку почетну вредност.	
	Задатак 2: омогућити « Играчу » да се креће вертикално – и континуално – у сагласности с вредношћу варијабле « вертикална брзина ». Тестирати различите вредности ове варијабле тако да њена позитивна вредност одговара кретању нагоре, а негативна вредност кретању надоле.	
	Задатак 3: креирати варијаблу « гравитација » за « Играча » и дати јој неку почетну негативну вредност.	
	Задатак 4: омогућити « Играчу » да се креће све брже надоле, модификујући вредност варијабле « вертикална брзина » помоћу варијабле « гравитација ». Тестирати различите негативне вредности варијабле гравитација и различите почетне вредности « вертикална брзина ».	
2 – Аватар : нестаје при достизању доњег дела екрана и поново се појављује на истој позицији када се програм покрене.	Задатак 5: омогућити нестајање « Играча » ако претходно дефинисана вредност варијабле « ордината у » достиже вредност у доњем делу екрана. Омогућити његово поновно појављивање на полазној позицији с нултом вертикалном брзином.	

Препорука: Употреби лист са следећом мапом програмирања

Функционалност програма	Природа задатака које је потребно решити	Тежина
1 – Аватар : има тенденцију да се креће ка доњем делу екрана (као да на њега делује сила гравитације)	Задатак 1: креирати варијаблу « вертикална брзина » за « Играча » и дати јој неку почетну вредност.	
	Задатак 2: омогућити « Играчу » да се креће вертикално – и континуално – у сагласности с вредношћу варијабле « вертикална брзина ». Тестирати различите вредности ове варијабле тако да њена позитивна вредност одговара кретању нагоре, а негативна вредност кретању надоле.	
	Задатак 3: креирати варијаблу « гравитација » за « Играча » и дати јој неку почетну негативну вредност.	
	Задатак 4: омогућити « Играчу » да се креће све брже надоле, модификујући вредност варијабле « вертикална брзина » помоћу варијабле « гравитација ». Тестирати различите негативне вредности варијабле гравитација и различите почетне вредности « вертикална брзина ».	
2 – Аватар : нестаје при достизању доњег дела екрана и поново се појављује на истој позицији када се програм покрене.	Задатак 5: омогућити нестајање « Играча » ако претходно дефинисана вредност варијабле « ордината у » достиже вредност у доњем делу екрана. Омогућити његово поновно појављивање на полазној позицији с нултом вертикалном брзином.	