



Játékfejlesztés Scratch-ben

Agócs Noémi Bernadett

Játékfejlesztés

- Játékfejlesztés-alapú tanulás
 - Szoftverek vizsgálata fejlesztői szemszögből
 - Interdiszciplináris projekt, problémamegoldó feladatok, szoftverfejlesztési életciklus



Kiscsoportos munka



Játékfejlesztés

- Játék: cél, szabályok, visszajelző-rendszer
- Többlépcsős folyamat:
 1. Elemzés: igények felmérése
 2. Tervezés: tervek és arculati elemek elkészítése
 3. Megvalósítás: játékkészítés, kódolás
 4. Tesztelés: hibakeresés, hibajavítás





Diákjaim játéka



Scratch

- Ideális fejlesztői környezet kezdőknek
 - Vizuális
 - Blokk-alapú
 - Kizárja (csökkenti) a szintaktikai hibák lehetőségét
- Offline/online



tálca (hátizsák)





Egyszerű minta játék





Saját játék készítése





Doktori kutatásom:

Játékfejlesztés lehetőségei az informatikaoktatásban



noemi.agocs@inf.elte.hu

