

Κριτήρια Αξιολόγησης για την Εργασία Τετραμήνου (Project) στον Προγραμματισμό με Scratch - Ποδόσφαιρο

A/A	Κριτήρια για την εργασία	Check	Παρατηρήσεις
1	Στο παιχνίδι συμμετέχουν 5 αντικείμενα: 2 παίκτες (πορτοκαλί και μπλε γάτα), 1 μπάλα και 2 τέρματα		
2	Στο παιχνίδι εμφανίζεται ως σκηνικό μια πράσινη επιφάνεια		
3	Στο παιχνίδι εμφανίζονται το σκορ και ο χρόνος		
4	Το παιχνίδι μετρά τον χρόνο (με χρήση του χρονόμετρου)		
5	Το παιχνίδι σταματά μετά από 60''		
6	Όταν ξεκινά το παιχνίδι η μπάλα βρίσκεται στο κέντρο και οι παίκτες στις δύο κάτω γωνίες		
7	Οι παίκτες κινούνται συνεχώς (χωρίς να χρειάζεται να πατηθεί κάποιο πλήκτρο)		
8	Η κατεύθυνση της πορτοκαλί γάτας αλλάζει με το πάτημα του αριστερού και του δεξιού βέλους		
9	Η κατεύθυνση της μπλε γάτας αλλάζει με το πάτημα του «Α» και του «Σ»		
10	Όταν μια γάτα ακουμπήσει την μπάλα, η μπάλα κινείται με κατεύθυνση ίδια με την κατεύθυνση της γάτας που την ακούμπησε		
11	Όταν μια γάτα ακουμπήσει την μπάλα, η μπάλα κινείται «αρκετά» μπροστά από τη γάτα και με ομαλή κίνηση		
12	Όταν η μπάλα κινείται λόγω της πορτοκαλί γάτας, γίνεται έλεγχος αν η μπάλα αγγίζει το μπλε τέρμα		
13	Όταν η μπάλα κινείται λόγω της μπλε γάτας, γίνεται έλεγχος αν η μπάλα αγγίζει το πορτοκαλί τέρμα		
14	Όταν η μπάλα αγγίζει ένα τέρμα, η γάτα που ακούμπησε την μπάλα σημειώνει γκολ (αύξηση του σκορ της γάτας κατά 1)		
15	Όταν η μπάλα αγγίζει ένα τέρμα, η γάτα που ακούμπησε την μπάλα λέει για 2 δευτερόλεπτα «Γκολ»		
16	Μετά το «Γκολ», οι γάτες και η μπάλα πηγαίνουν στην αρχική τους θέση		
17	Οι παίκτες «περπατούν» (μέσω αλλαγής ενδυμασιών)		
18	Οι παίκτες έχουν τη «σωστή» ενδυμασία ανάλογα με την κατεύθυνσή τους		
	Χρήση δεύτερης «Σημαίας» σε ένα αντικείμενο		