

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

A/A	Κριτήρια για την εργασία	Check	Παρατηρήσεις
1	Στο παιχνίδι συμμετέχουν 4 αντικείμενα: 1 παίκτης (γάτα) και 3 φρούτα		
2	Στο παιχνίδι εμφανίζονται ως σκηνικά μια «Οθόνη Μηνυμάτων» και μια «Οθόνη Λαβυρίνθου»		
3	Στο παιχνίδι εμφανίζονται στην «Οθόνη Λαβυρίνθου» το σκορ, ο χρόνος και το πλήθος των φρούτων που έχει φάει η γάτα		
4	Το παιχνίδι μετρά τον χρόνο (με χρήση του χρονόμετρου)		
5	Το παιχνίδι μετρά το σκορ (1000 – Χρόνος)		
6	Το παιχνίδι ξεκινά με την «Οθόνη Μηνυμάτων» (γάτα στο κέντρο της οθόνης με μέγεθος 100%, οδηγίες)		
7	Το παιχνίδι συνεχίζει στην «Οθόνη Λαβυρίνθου» (γάτα στην είσοδο του λαβυρίνθου, μέγεθος 15-20%)		
8	Αρχικοποίηση των μεταβλητών (φρούτα, χρόνος, σκορ, κ.α.)		
9	Η γάτα κινείται μόνο όταν πατιέται ένα από τα βέλη (πάνω, κάτω, δεξιά, αριστερά) προς την αντίστοιχη κατεύθυνση		
10	Η γάτα «περπατά» (μέσω αλλαγής ενδυμασιών)		
11	Η γάτα έχει τη «σωστή» ενδυμασία ανάλογα με την κατεύθυνσή της		
12	Όταν η γάτα ακουμπήσει στους τοίχους του Λαβυρίνθου, γίνεται «σωστή» αλλαγή οθονών με το αντίστοιχο μήνυμα		
13	Όταν η γάτα ακουμπήσει στους τοίχους του Λαβυρίνθου, γίνεται μηδενισμός των κατάλληλων μεταβλητών		
14	Όταν η γάτα περάσει την πράσινη γραμμή και ΔΕΝ έχει φάει τα 3 φρούτα, γίνεται «σωστή» αλλαγή οθονών με το αντίστοιχο μήνυμα		
15	Το παιχνίδι σταματά όταν η γάτα φάει τα 3 φρούτα και περάσει την πράσινη γραμμή (τερματισμού)		
16	Όταν η γάτα ακουμπήσει ένα φρούτο, το φρούτο εξαφανίζεται		
17	Τα φρούτα δεν εμφανίζονται στην «Οθόνη Μηνυμάτων»		
18	Τα φρούτα εμφανίζονται στην «Οθόνη Λαβυρίνθου» όταν δεν τα έχει φάει η γάτα		
	Χρήση δεύτερης «Σημαίας» σε ένα αντικείμενο		