

# EKIPA KODIEGO

WYBIERZCIE SWOICH BOHATERÓW I WYKONAJCIE MISJĘ!



Emocje, rozrywka i programowanie graficzne na tabletach.

Rozwija

Uczy

Wspiera

**PERCEPCJĘ WZROKOWĄ PROGRAMOWANIA MYŚLENIE ANALITYCZNE**

## CZEGO DOŚWIADCZYCIE W GRZE?

Współpraca lub rywalizacja dwóch drużyn

Wyzwania algorytmiczne do rozwiązania

Kodowanie trasy z bloczków obrazkowych

Praca na dwóch tabletach i podłodze interaktywnej

Poznanie konstrukcji programistycznych

Układanie ciągu instrukcji sterujących bohaterem

Poprawianie kodu po wystąpieniu błędu podczas rozgrywki

Zabawa na dwóch urządzeniach mobilnych i podłodze interaktywnej <b>SmartFloor</b>	✓
Ilość ćwiczeń, plansz do wykonania	<b>120</b>
Ilość różnych rodzajów misji do wykonania	<b>6</b>
Polecenia i zadania w języku polskim i <b>angielskim</b> , wybór <b>poziomu trudności</b>	✓
Dwa tryby gry - współpraca lub rywalizacja	✓
Kodowanie z <b>użyciem bloczków obrazkowych</b>	✓
Zgodna z <b>podstawą programową</b>	✓
Gra wyposażona w <b>samouczek dla graczy</b>	✓

# EKIPA KODIEGO - PROGRAMOWANIE WIZUALNE

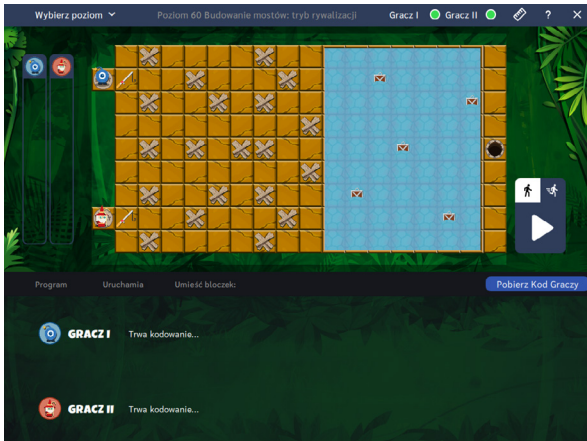
## 120 PLANSZ

6 rodzajów misji do wykonania

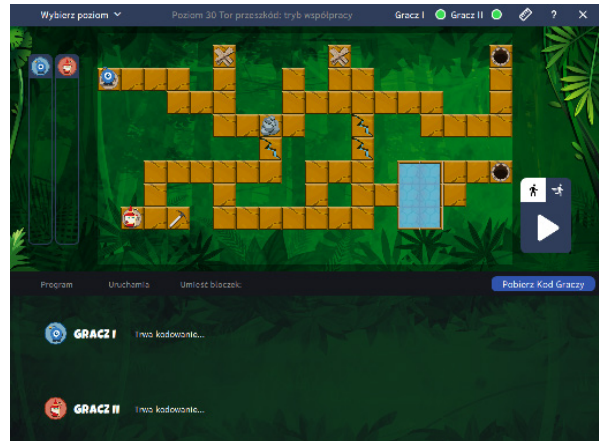
Rywalizacja

Współpraca

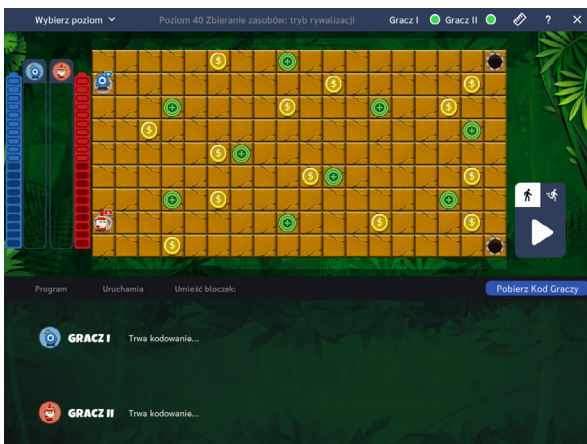
### ► Misja: Budowanie mostów



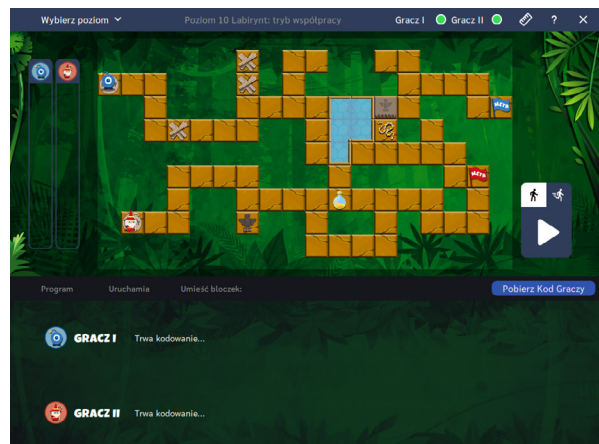
### ► Misja: Tor przeszkód



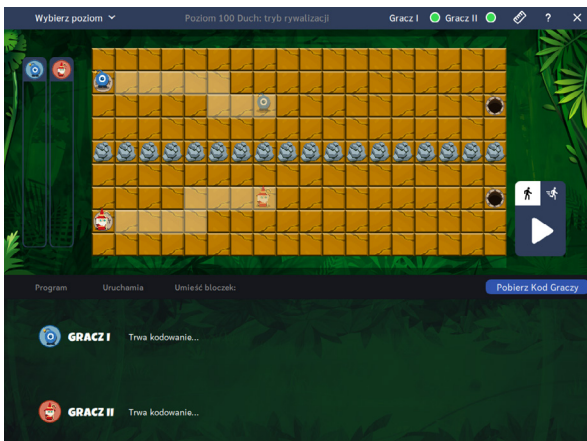
### ► Misja: Zbieranie zasobów



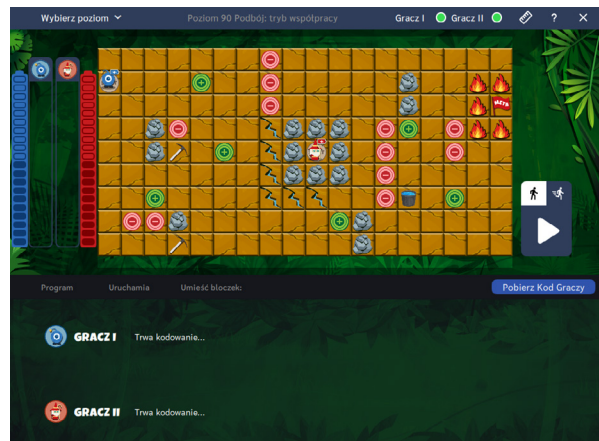
### ► Misja: Labirynt



### ► Misja: Duch



### ► Misja: Podbój



# EKIPA KODIEGO - JAK TO DZIAŁA?

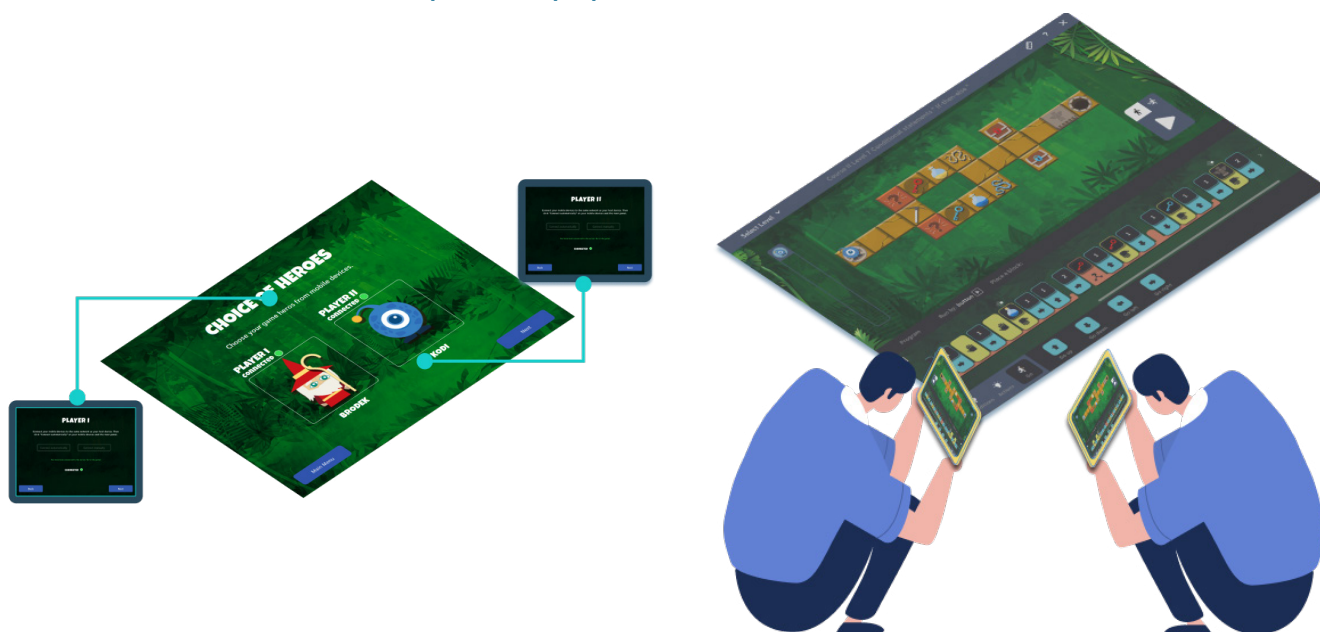
## ALGORYTMICZNA GRA SIECIOWA

Prowadzący wybiera na podłodze interaktywnej planszę, którą będą rozwiązywali użytkownicy. Zadaniem graczy jest doprowadzenie bohaterów do mety poprzez ułożenie kodu z bloczków na urządzeniach mobilnych. Gotowe kody należy następnie przesać na urządzenie główne, na którym rozpocznie się gra.

Prowadzący ma możliwość pobrania od graczy ułożonych kodów, nawet jeśli nie zostały one jeszcze przesane na urządzenie główne. W tym celu należy wybrać przycisk “Pobierz kod graczy”.

W sytuacji, gdy obaj gracze popełnili błędy w swoich algorytmach (np. bohater wszedł na niedozwolone pole lub nie dotarł do mety), mogą oni wprowadzić zmiany w swoich instrukcjach i ponownie przesłać je na urządzenie główne.

Po zaliczeniu danej planszy jest ona oznaczana na liście jako rozwiązana i gracze mają w tym momencie możliwość powrotu do niej w celu analizy swoich algorytmów wyświetlonych na podłodze interaktywnej. Po przejściu do nowej planszy poprzednie rozwiązania są czyszczone.



Gra dostępna na podłodze interaktywnej:

SMART  
**FLOOR**

[www.smartfloor.edu.pl](http://www.smartfloor.edu.pl)



Więcej informacji o grze znajdziesz w sklepie:

**store** [motioncube.io](https://store.motioncube.io/)

<https://store.motioncube.io/>

[Zobacz w sklepie](#)

Pobierz aplikację na urządzenie mobilne ze sklepu Google Play

[Przejdź do Google Play](#)