

# EKIPA KODIEGO

WYBIERZCIE SWOICH BOHATERÓW I WYKONAJCIE MISJĘ!



Emocje, zabawa i programowanie wizualne na tabletach i podłodze interaktywnej

Rozwija

**PERCEPCJĘ WZROKOWĄ**

Uczy

**PROGRAMOWANIA**

Wspiera

**ROZWÓJ SPOŁECZNY**

## 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

Poznawanie 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>	✓
Liczba aplikacji w pakiecie	<b>12</b>
Liczba plansz w grze	<b>120</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>	✓
<b>Zgodny z podstawą programową</b> dla szkoły podstawowej kl. IV-VIII	✓
Gry wyposażone w <b>samouczek dla graczy</b>	✓

# EKIPA KODIEGO - PROGRAMOWANIE WIZUALNE

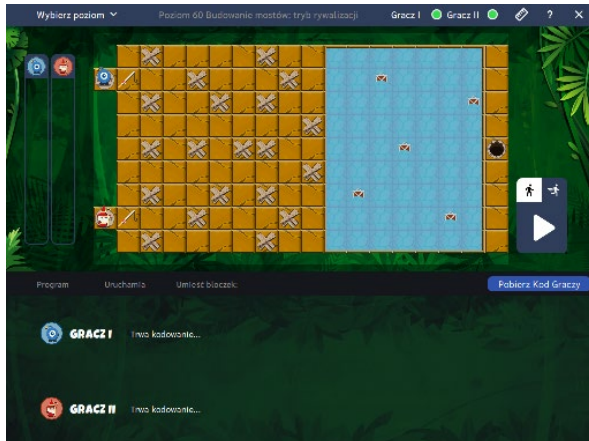
## 12 APLIKACJI

120 plansz, 6 rodzajów misji do wykonania

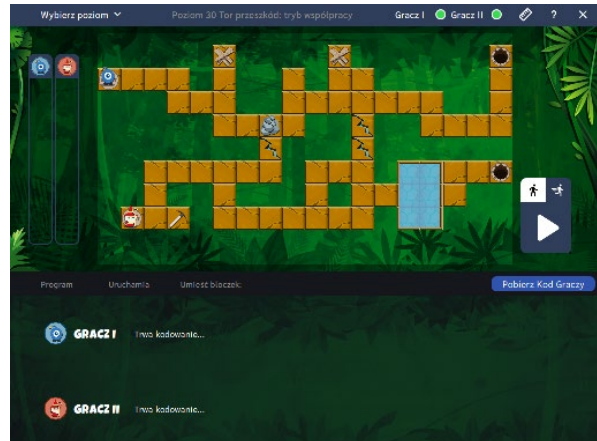
Rywalizacja

Współpraca

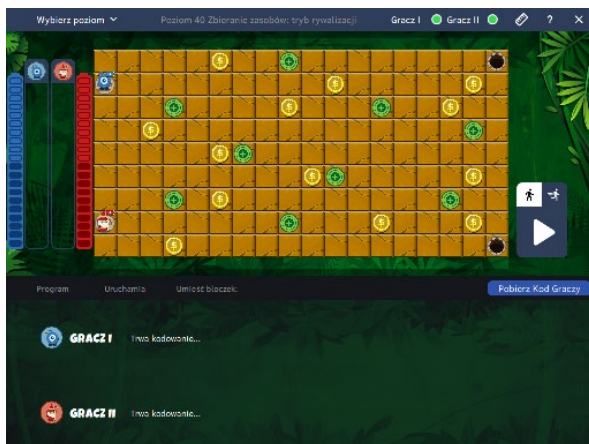
### ► Misja: Budowanie mostów



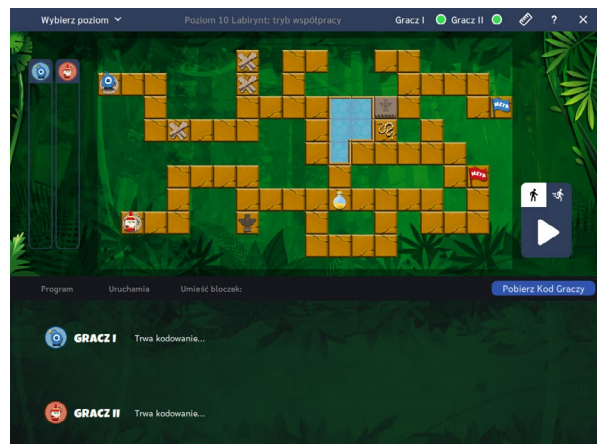
### ► Misja: Tor przeszkód



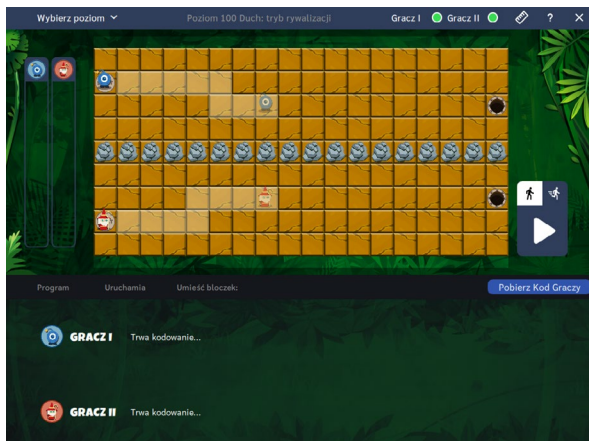
### ► Misja: Zbieranie zasobów



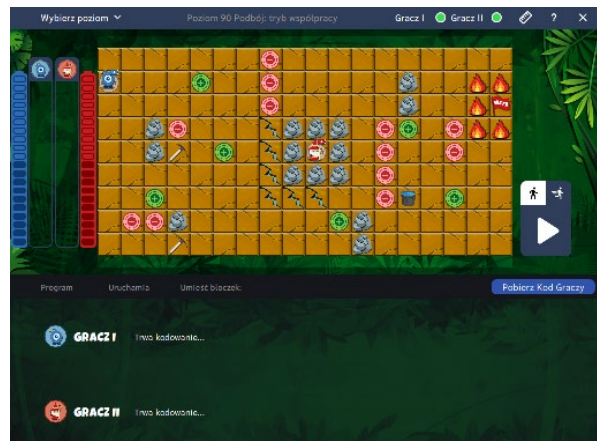
### ► Misja: Labirynt



### ► Misja: Duch



### ► Misja: Podbój



# EKIPA KODIEGO - PROGRAMOWANIE WIZUALNE

Układajcie instrukcje na tabletach  
i przesyłajcie do gry na podłodze interaktywnej!



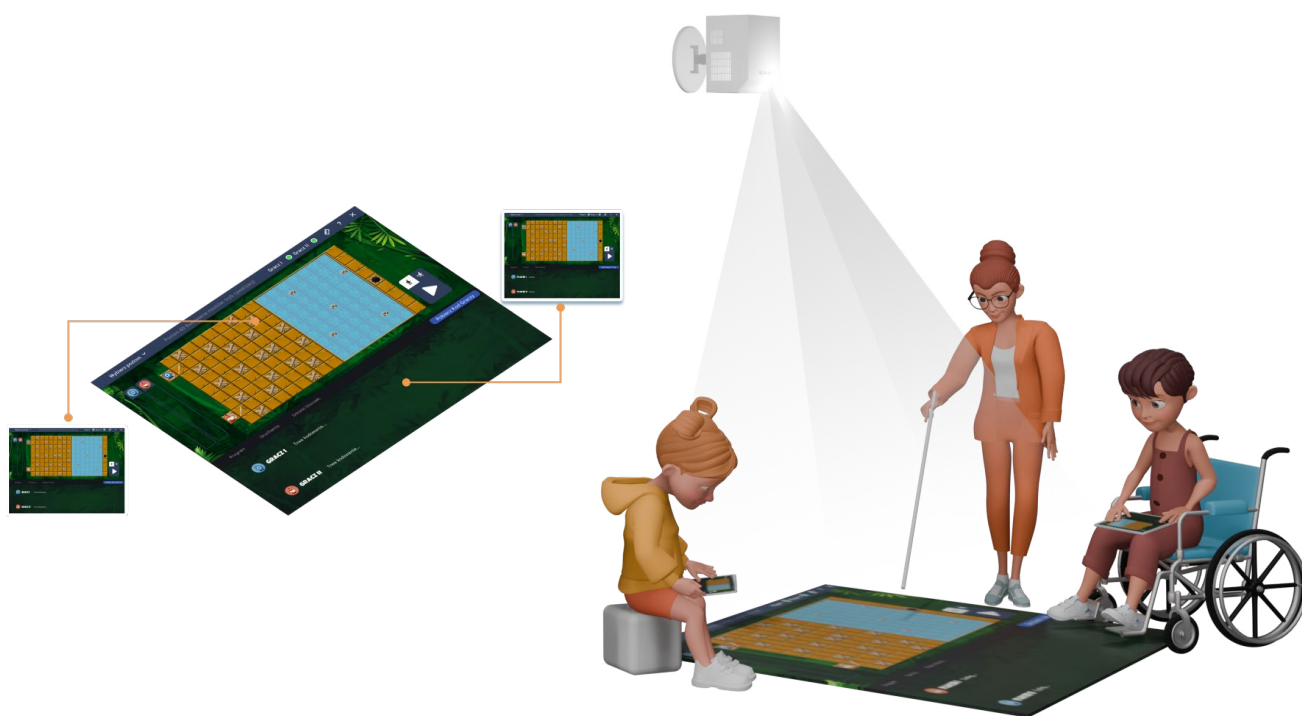
# EKIPA KODIEGO - JAK TO DZIAŁA?

## 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.

W sytuacji, gdy obaj garcze 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 przesać 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.

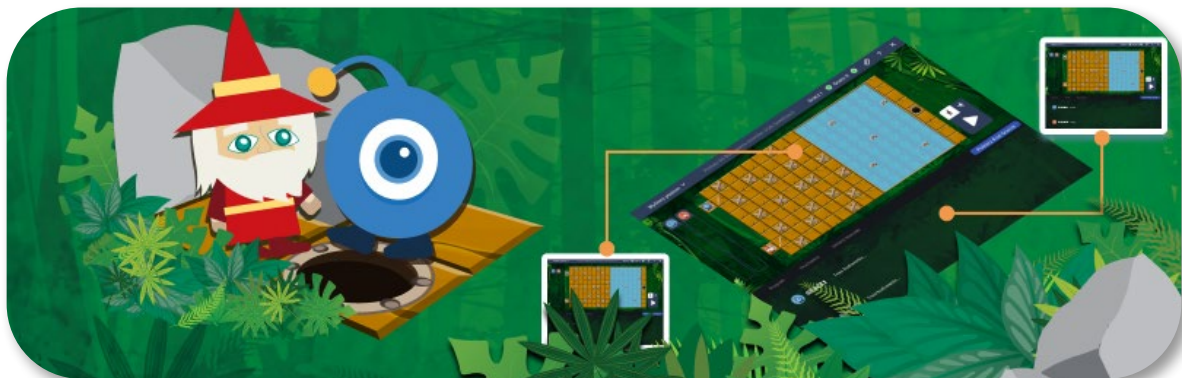


# EKIPA KODIEGO - JAK URUCHOMIĆ?

Przejdź do sklepu Google Play i pobierz aplikację Ekipa Kodego na urządzenie mobilne



- Zainstaluj pakiet aplikacji na podłodze interaktywnej SmartFloor oraz aplikację mobilną na dwóch tabletach z Androidem.
- Uruchom aplikację na podłodze interaktywnej oraz na tabletach.
- Na tabletach wprowadź adres IP widoczny na podłodze interaktywnej.
- Sprawdź, czy aplikacja na tablecie połączyła się z podłogą interaktywną (ikonka w lewym górnym rogu ekranu powinna być zielona).
- Jeśli masz problemy z połączeniem, sprawdź swoją sieć Wi-Fi i upewnij się, że adres IP został wprowadzony poprawnie.



Pakiet gier dostępny na urządzeniu interaktywnym:



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

# EKIPA KODIEGO

Więcej informacji o pakiecie znajdziesz w sklepie:

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

Zobacz w sklepie

Projekt i opracowanie pakietu: LavaVision [lavavision.eu](http://lavavision.eu)