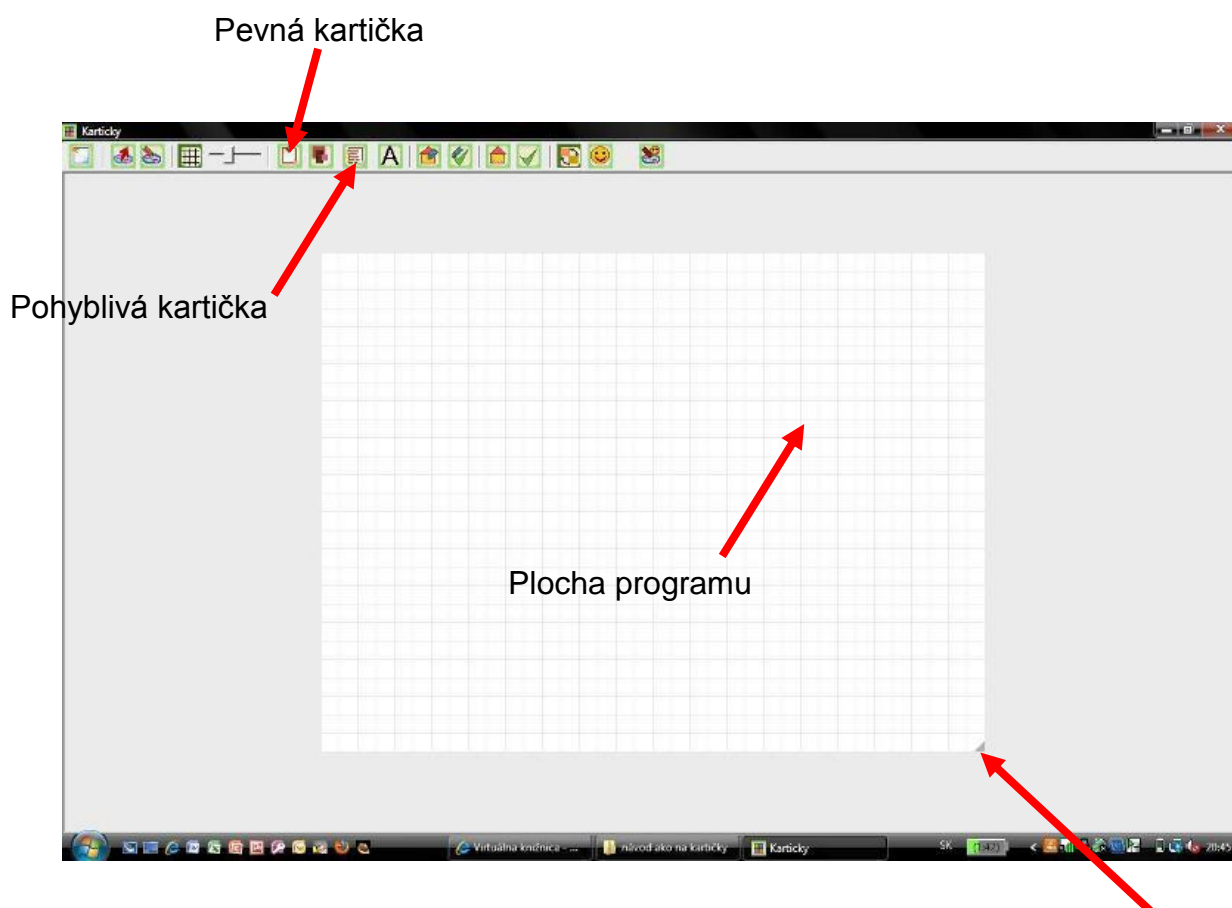


# Ako vytvoriť jednoduchú hru v kartičkovom prostredí

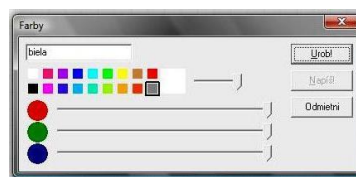
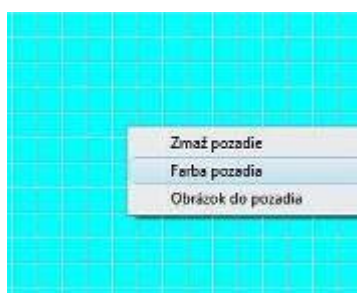
Učiteľ si v ňom môže pripraviť rôzne aktivity, problémy a hry na preverenie nejakej vedomosti. Žiak úlohu rieši prenášaním kartičiek s textom alebo obrázkom. Na konci cvičenia program vyhodnotí správnosť riešenia.

Po spustení programu sa nám otvorí prostredie s mriežkou, v ktorom vytvárame kartičky. Ide o pevné a pohyblivé kartičky (tie budú deti posúvať).

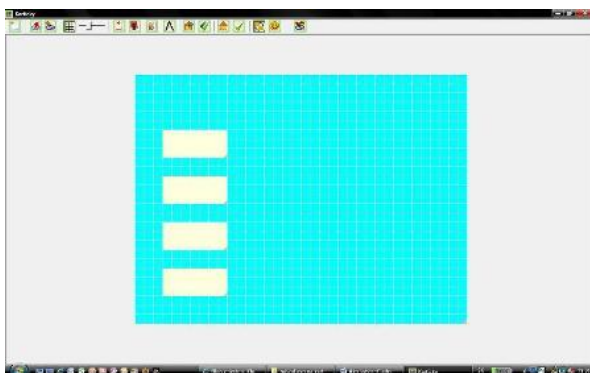


Pomocou šedého dolného rohu upravujeme veľkosť plochy aj kartičiek.

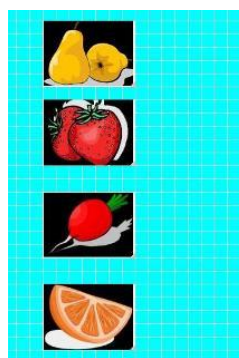
Ak potrebujeme upraviť si pozadie - veľkosť siete (posúvačom vľavo hore na paneli nástrojov), farbu pozadia alebo obrázok do pozadia (kliknutím pravým klikom do plochy).



Začneme vytvárať pevné kartičky. Klikneme na tlačidlo **Nová pevná kartička** a potom niekde do plochy programu.



Klikneme na kartičku prvým tlačidlom myši a vyberieme obrázok alebo text.

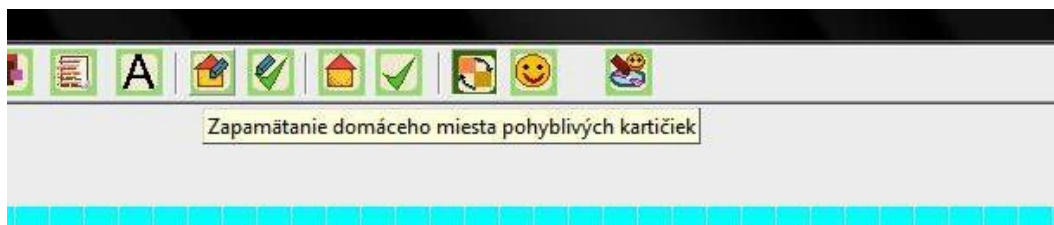


Začneme vytvárať pohyblivé kartičky. Podobne ako pevné kartičky. Klikneme pravým tlačidlom myši a vyberieme obrázok, text alebo môžeme zmeniť aj farbu kartičky.

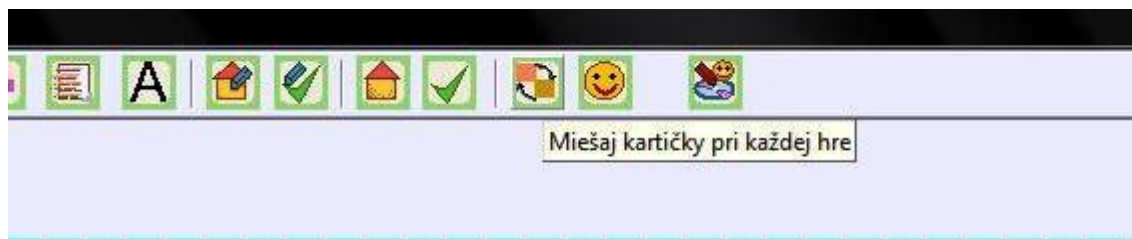


pevná kartička na popis úlohy

Pohyblivé kartičky umiestnime tak, ako majú byť na začiatku aktivity. Potom stlačte na paneli nástrojov „domček s ceruzkou“.



Zatlačíme tlačidlo „Miešaj“ a oznámime programu, aby pred každou hrou zamiešal kartičky.



Pohyblivé kartičky posunieme k pevným kartičkám na správne miesto, tak ako to chceme od žiakov. Na paneli nástrojov následne stlačíme „zelenú kvačku s ceruzkou“ (zapamätanie si správneho miesta).



Stlačením tlačidla „Hraj“ aktivitu môžeme vyskúšať. Stlačením tlačidla „Ulož aktivitu“ uložíme hru tak, že ju budeme môcť otvoriť a upravovať. Stlačením „Vytvor...“ uložíme aktivitu v takom tvare, ktorý môžeme dať žiakom, aby s ňou pracovali.

Veľa úspechov pri tvorbe hier pre deti.