

# Na príomhghnéithe a thógáil agus a dhífhabhtú

## Súil sciobtha ar an gceacht

Tosaigh trí ról ríomhchláraitheoirí cluichí atá ag súil le fabhtanna a thabhairt do na daltaí, ansin léirigh tionscadal nua MakeCode Arcade ar an gclár bán idirghníomhach. Tógann na péirí an cluiche céim ar chéim: sprid, gluaiseacht ar chlé/ar dheis, domhantarraingt, léarscáil tíleanna, léim, seiceáil talún, agus teagmhais chontúirte agus sprice. Déanann siad tástáil imeartha, aimsíonn siad fabht amháin ar a laghad agus réitíonn siad é, ansin taifeadann siad an fabht agus an réiteach ar leathanach na Dialainne Imscrúdaithe tar éis plé ar an gcód agus a lámha amach ó na méarchláir.

## Cuspóirí foghlama

- Cluiche ardán a thógáil le gluaiseacht, domhantarraingt, léim le seiceáil talún, tíleanna contúirte agus sprioc
- An ríomhchlár a rith, agus fabht amháin ar a laghad ann a aimsiú agus a réiteach
- Cur síos a dhéanamh sa Dialann Imscrúdaithe ar an bhfabht agus ar an gcaoi ar réitíodh é

## Roimh an gclog: ullmhúchán

Logáil isteach ar [arcade.makecode.com](https://arcade.makecode.com) ar gach gléas a úsáidfí na péirí roimh an gclog, agus oscail tionscadal bán ar an gclár bán idirghníomhach. Bíodh na Dialanna Imscrúdaithe réidh don leathanach fabhtanna agus réitigh. Cuir leabharharc ar shuíomh Arcade; ní féidir trealamh as líne a úsáid in ionad an tionscadail seo.

## Ábhair

| Mír                                             | Líon | In aghaidh | Foinse              | Rogha ar chostas íseal                                                              |
|-------------------------------------------------|------|------------|---------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| táibléad nó ríomhaire glúine le MakeCode Arcade | 1    | péire      | gléasanna na scoile | déan an ceacht ar an gclár bán idirghníomhach agus lig do na daltaí seal a ghlacadh |

## Pointe sábháilteachta le coimeád i gcuimhne

Coinnigh na gléasanna cothrom ar na deasca le linn ceiliúradh bua nó cailte: gan iad a ardú agus gan bosa a bhualadh le chéile os cionn ríomhairí glúine oscailte. Tástáil shocair amháin.

**Céimeanna teagaisc**

- **Cad atá á thógáil againn:** Taispeáin íomhá den leibhéal críochnaithe ar an gclár bán idirghníomhach. Fiafraigh 'Cad a dhéanann ríomhchláraitheoir nuair nach n-oibríonn cluiche an chéad uair?' Cuir ar a suaimhneas iad go bhfuiltear ag súil le fabhtanna inniu, ansin deimhnigh go bhfuil gach péire ag obair ar thionscadal Arcade nua folamh.
- **Cruthaigh tionscadal Arcade nua:** Léirigh New Project ar an gclár bán idirghníomhach ionas go bhfeicfidh gach péire an scáileán tosaigh céanna. Siúil timpeall an tseomra agus seiceáil nár athoscail aon phéire seantionscadal sula mbogann tú ar aghaidh.
- **Cruthaigh do sprid:** Oscail eagarthóir na sprideanna ar an gclár bán idirghníomhach agus tarraing carachtar simplí picteilín ar phictailín. Tabhair comhartha ama daingean ionas nach mbeidh na péirí ag maisiú go deo; féadfaidh péirí atá ag streachailt do dhearadh a chóipeáil go díreach.
- **Bog ar chlé agus ar dheis:** Cuir an bloc rialtóra ar chlé/ar dheis isteach os comhair an ranga, brúigh Play, agus iarr ar gach péire an dá chnaipe a thriail. Mura mbogann aon rud, seiceáil go bhfuil an bloc greamaithe isteach agus nach bhfuil sé fágtha scoite sa spás oibre.
- **Cuir domhantarraingt leis:** Cuir  $vy = 50$  isteach i mbloc forever agus brúigh Play ionas go bhfeicfidh an rang an sprid ag titim den scáileán. Fiafraigh 'Cén fáth a bhfuil an sprid ag titim?' Cuir ar a suaimhneas iad go bhfuil sé seo ceart go dtí go dtugann an léarscáil talamh di.
- **Tarraing an léarscáil:** Léirigh an talamh (Draw Walls), an laibhe chontúirteach agus criostal na sprice ar an gclár bán idirghníomhach. Príomhsheiceáil: caithfidh na tíleanna talún a bheith ina mballaí, nó titfidh an sprid tríothu. Coinnigh na léarscáileanna gearr do phéirí atá ag streachailt.
- **Léim:** Léirigh an athróg léime (jump) agus teagmhas an chnaipe suas, ansin lig do na péirí tástáil a dhéanamh. Coimeád súil amach do dhuine ar bith a fhágann cruthú na hathróige léime ar lár. Gan í, teipeann ar an gcód.
- **Bog tríd an léarscáil:** Tabhair am dóibh imirt tríd an leibhéal. Siúil timpeall ag fiafraí 'An féidir le bhur sprid an sprioc a bhaint amach i ndáiríre, nó an bhfuil léim rómhór?' Mol péirí a aimsíonn bearna agus a réitíonn í iad féin.
- **Léim nuair a bhíonn an sprid ar an talamh amháin:** Cuir an tseiceáil `isHittingTile` ar an taobh íochtair isteach in áit an tseanchóid ar an gclár bán idirghníomhach. Iarr ar na péirí triail a bhaint as léim san aer: ba cheart nach n-oibreodh sé anois. Tarraing aird air seo mar an nóiméad láidir fabhtanna agus réitigh don Dialann.
- **Tíleanna contúirte:** Cuir an teagmhas laibhe `onOverlapTile` leis. Meabhraigh do na péirí go gcaithfidh an tíl sa chód a bheith mar an gcéanna leis an tíl ar an léarscáil. Iarr orthu seasamh ar an laibhe d'aon ghnó chun Game Over a dheimhniú.
- **Sprioc:** Cuir leis an teagmhas forluí don chriostal dearg chun an scáileán You Win a thaispeáint. Mura dtarlaíonn aon rud ag an deireadh, athsheiceáil go bhfuil tíl na sprice díreach mar an gcéanna leis an gcód.
- **Plé ar an gcód: cad a d'oibrigh agus cad a d'athróimis:** Lámha amach ó na méarchláir. Spreag plé ar fhabht fíor amháin (is é an léim san aer an sampla clasaiceach) agus athluaigh an chaoi ar thug an péire sin faoi deara é agus ar réitigh siad é. Ansin seol na péirí chuig an Dialann Imscrúdaithe chun an ghné, an fabht agus an réiteach a thaifeadadh.



## Cad ba cheart a fheiceáil

Cluiche ardán a oibríonn: gluaiseacht ar chlé/ar dheis, titim faoi dhomhantarraingt, léim ar an talamh amháin, cuireann an laibhe deireadh leis an gcluiche, agus taispeánann an sprioc You Win. Is é an fabht coitianta d'aon ghnó ná léim gan stad san aer roimh an tseiceáil talún. Nuair a theipeann ar rud gan choinne, de ghnáth ciallaíonn sé nach bhfuil an talamh socraithe mar bhallaí, go bhfuil an athróg léime in easnamh, nó nach ionann tíl na contúirte nó na sprice sa chód agus an tíl ar an léarscáil.

## Míthuiscintí agus idirghabhálacha

- **Ceapann daltaí go bhfuil léim san aer ceart go leor mar go n-oibríonn an cnaipe suas i gcónaí.** Nuair a chuireann siad an léim lom leis, iarr orthu léim trí huaire gan tuirlingt. Ansin cuir an tseiceáil isHittingTile ar an taobh íochtair leis agus iarr orthu triail eile a bhaint as ionas go mbraithfidh siad an difríocht a dhéanann an réiteach.
- **Cuireann daltaí tíleanna talún síos ach déanann siad dearmad ar Draw Walls, agus mar sin titeann an sprid díreach tríothu.** Ar an gclár bán idirghníomhach, cuir an balla ar siúl ar thíl amháin agus brúigh Play: seasann an sprid. Múch é: titeann sí. Iarr ar an bpéire an talamh a phéinteáil arís agus na ballaí ar siúl.
- **Bíonn daltaí ag súil go n-oibreoidh cód na contúirte nó na sprice fiú nuair a úsáideann an léarscáil tíl eile seachas an tíl atá ainmnithe sa bhloc forluí.** Dírich méar ar íomhá na tíle sa chód agus ar an léarscáil, taobh le taobh. Athraigh ceann acu ionas go mbeidh siad mar an gcéanna, déan tástáil arís, agus féach an teagmhas ag tarlú.

## Difreáil

| Ag teacht chun cinn                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | Ag forbairt                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | Inniúil                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cóipeálann an péire an sprid a léiríodh agus léarscáil ghearr le trí ardán; ag bord an mhúinteora, faigheann siad cabhair chun an domhantarraingt sa bhloc forever agus an talamh ina bhallaí a ghreamú ar dtús.</li> <li>• Tacaíocht don Dialann: tús abairtí do 'cad a rinne an cluiche' agus 'cad a d'athraíomar'.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nuair a oibríonn an tseiceáil talún, fiafraigh 'Cén teagmhas cnaipe eile a d'fhéadfadh sibh a chur leis?' agus lig dóibh triail a bhaint as athrú beag amháin.</li> <li>• Déanann siad tástáil arís d'aon ghnó ar an gcontúirt agus ar an sprioc, agus breacann siad an dá thoradh síos sa Dialann.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bogann siad an sprioc nó cuireann siad bearna níos leithne leis, agus athchothromaíonn siad uainiú na léime ionas go mbeidh an leibhéal fós cothrom le himirt.</li> <li>• Déanann siad léirmheas ar chothroime chluiche an phéire in aice leo: an bhfuil aon léim dodhéanta, nó aon chontúirt nach féidir a sheachaint?</li> </ul> |



### Nasc trasna an churaclaim

Naisc le teanga ó bhéal an Bhéarla: míníonn na péirí fabht agus a réiteach in abairtí soiléire sula scríobhann siad an iontráil sa Dialann.

