

Projektna naloga iz NIR 4, 5, 6

Ime in priimek: _____ Razred: _____ Št. točk: _____ Ocena: _____

Izdelaj igro lovljenja

- | | |
|---|---------|
| 1. Izdelaj ozadje igre | 1t/ ___ |
| Vstavi figuro glavnega junaka | 1t/ ___ |
| Vstavi napis igre | 1t/ ___ |
| Črke se vrtijo | 1t/ ___ |
| Črke naj spreminjajo barvo | 1t/ ___ |
| 2. Zamenjaj ozadje | 1t/ ___ |
| Vstavi figuro 2. junaka | 1t/ ___ |
| Vstavi glasbo v igro, glasb naj igra do konca | 1t/ ___ |
| 1. Junak se predstavi | 1t/ ___ |
| 2. junak se predstavi | 1t/ ___ |
| 1. Junak pove s svojim glasom »pa začniva« | 1t/ ___ |
| 2. junak pove s svojim glasom »pa dajva« | 1t/ ___ |
| 3. Ustvari igro lovljenja | 3t/ ___ |
| 4. Ustvari spremenljivko točke | 1t/ ___ |
| 5. Povečaj točke za 1 | 1t/ ___ |
| 6. Ko igralec doseže 10 točk se igra konča | 1t/ ___ |
| 7. Igro shrani na računalnik | 1t/ ___ |
| 8. Igro shrani v spletno učilnico | 1t/ ___ |

Kriterij za ocenjevanje:

59-66 točk- odl 5

49-58 točk- pdb 4

39-48točk- db 3

29-38 točk- zd 2

0-28 točk- nezd 1

SKUPAJ: 20 točk

Izdelaj igro Naj leti

- | | |
|---|---------|
| 1. Izdelaj ozadje igre | 1t/ ___ |
| Vstavi figuro glavnega junaka | 1t/ ___ |
| Vstavi napis igre | 1t/ ___ |
| Črke se vrtijo | 1t/ ___ |
| Črke naj spreminjajo barvo | 1t/ ___ |
| 2. Zamenjaj ozadje | 1t/ ___ |
| Vstavi figuro 2. junaka | 1t/ ___ |
| Vstavi glasbo v igro, glasb naj igra do konca | 1t/ ___ |
| 1. Junak se predstavi | 1t/ ___ |
| 2. junak se predstavi | 1t/ ___ |

- | | |
|--|---------|
| 1. Junak pove s svojim glasom »pa začniva« | 1t/ ___ |
| 2. junak pove s svojim glasom »pa dajva« | 1t/___ |
| 3. Ustvari igro Naj leti | 3t/___ |
| 4. Ustvari spremenljivko točke | 1t/___ |
| 5. Povečaj točke za 1 | 1t/___ |
| 6. Ko igralec doseže 10 točk se igra konča | 1t/___ |
| 7. Igro shrani na računalnik | 1t/___ |
| 8. Igro shrani v spletno učilnico | 1t/___ |

SKUPAJ: 20 točk

Izdelaj igro Pong

- | | |
|---|---------|
| 1. Izdelaj ozadje igre | 1t/ ___ |
| Vstavi figuro glavnega junaka | 1t/ ___ |
| Vstavi napis igre | 1t/ ___ |
| Črke se vrtijo | 1t/ ___ |
| Črke naj spreminjajo barvo | 1t/ ___ |
| 2. Zamenjaj ozadje | 1t/ ___ |
| Vstavi figuro 2. junaka | 1t/ ___ |
| Vstavi glasbo v igro, glasb naj igra do konca | 1t/ ___ |
| 1. Junak se predstavi | 1t/ ___ |
| 2. junak se predstavi | 1t/ ___ |
| 1. Junak pove s svojim glasom »pa začniva« | 1t/ ___ |
| 2. junak pove s svojim glasom »pa dajva« | 1t/___ |
| 3. Ustvari igro Pong | 3t/___ |
| 4. Ustvari spremenljivko točke | 1t/___ |
| 5. Povečaj točke za 1 | 1t/___ |
| 6. Ko igralec doseže 10 točk se igra konča | 1t/___ |
| 7. Igro shrani na računalnik | 1t/___ |
| 8. Igro shrani v spletno učilnico | 1t/___ |

SKUPAJ: 20 točk

- | | |
|---|--------|
| Predstavitev Igre lovljenja sošolcem | 2t/___ |
| Predstavitev igre Naj leti sošolcem | 2t/___ |
| Predstavitev Igre Pong sošolcem | 2t/___ |

Skupaj **66t/_____**