



EESTI  
TEHNOLOOGIA-  
KASVATUSE  
LIIT



HITSA



## Konkursi „Nutikad õpilastööd 2017/2018“ praktilise töö elektrooniline vorm tehnoloogia ja loodusainete ainevaldkonnas

1. Autor

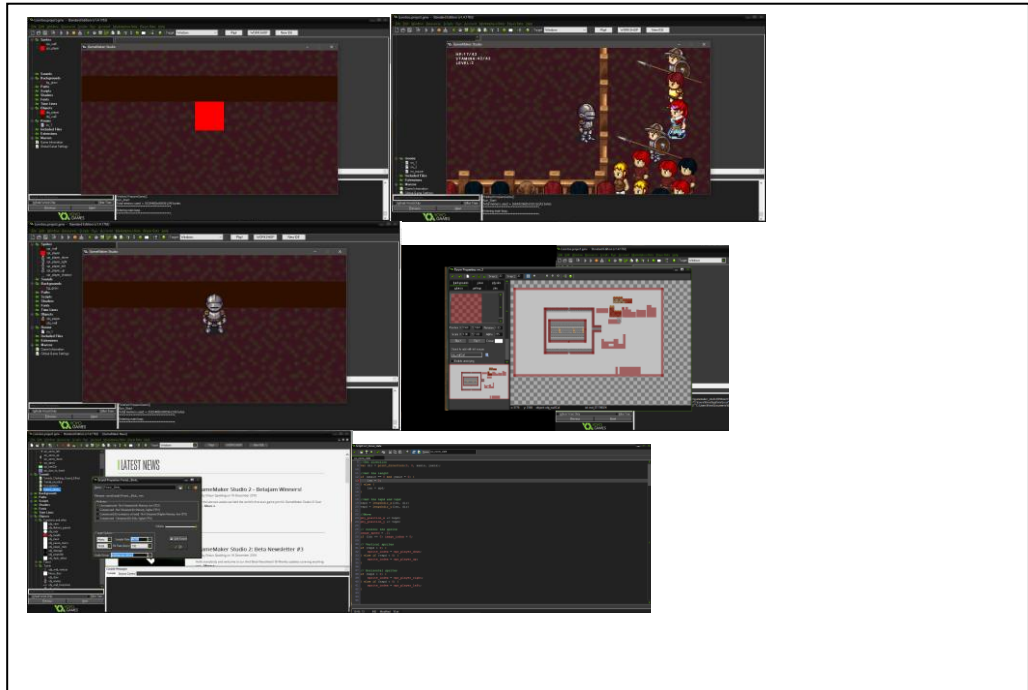
Angelo Raoul Lombardo  
angeloraoul@gmail.com

Räpina Ühisgümnaasium 7. klass  
Tehnoloogiaõpetus/Informaatika

2. Õpilastöö  
nimetus

Arvutimäng „Rüütlid“

3. Joonised või  
illustratsioonid



4. Kasutatavad  
materjalid,  
töövahendid ja  
masinad

- GameMaker Studio,
- Youtube,
- Photoshop,
- Arvuti (Windows operatsioonisüsteemiga),
- Interneti ühendus.

5. Soovituslik  
töökäik/  
disainiprotsess

- allalaadida GameMaker Studio,
- mõelda välja mängu žanr,
- kirjutada üles mängu sisu,
- otsida Youtubist õpetusi mängu loomiseks,
- teha tegelased,
- kirjutada koodid,
- valmistada levelid,
- otsida Youtubist sobiv muusika,
- lisada heli.

6. Probleem-  
küsimused või  
ülesanded,  
loovuse  
arendamine

- keskaja temaatika avamine mängu vormis,  
- stsenaariumi kirjutamine,  
- programmeerimisoskuste arendamine,  
- igakülgne loovuse rakendamine.

7. Lõiming

Ajalugu – rüütli temaatika.  
Informaatika – arvutimängu programmeerimine.  
Muusika – ajastukohase muusika leidmine ja mängule lisamine.  
Kunst – rüütli ja keskaja linna kujutamine.  
Inglise keel – suhtlus programmeerimis-alastes kogukondades.

8. Omandatavad  
õpitulemused

Kasutab uuenduslikke tehnoloogiaid ja lahendusi (programmeerimine).  
Kasutab vaba tarkvara ja avatud sisu.  
Taaskasutab veebisisu lähtudes intellektuaalomandi kaitse headest tavadest.  
Suhtleb teemat valdavate kogukondadega.  
Tõlgendab ajaloo-alast temaatikat loominguliselt.

9. Hindamine

Hinnang antakse:  
• loovtöö objektile: töö vastavus teemale, seatud eesmärkide saavutamine, meetodite valik ja rakendus;  
• loovtöö protsessile: õpilase algatusvõime ja initsiatiiv loovtöö teema valimisel, ajakava järgimine, kokkulepetest kinnipidamine, ideede rohkus, suhtlemisoskus (juhendaja);  
vahehinded mõjutavad protsessihinnet;

10. Töö  
lühis-  
iseloomustus,  
märkused

Platvormi valimine – GameMaker Studio  
Versiooni valimine – 2D  
Mängu liigi valik – RPG (rollimäng)  
Etapid: mängija loomine (punane ruut), rüütli kuju loomine ja liikumise lisamine, vastase lisamine, käskude koodi kirjutamine, pealtvaatajate ja muusika lisamine.  
Teine level: puude ja metssigade lisamine, turniiripaiga lisamine, detailide lisamine (veri, linnarahvas, linnulaul, dialoogid).  
Mängule õnneliku lõpu lisamine (rüütel kohtub südamedaamiga).  
<https://drive.google.com/open?id=1YCQbiJMoUROiAnuGCTKsfa-th2NYOonz>