

# КАРТА ЗА САМООЦЕНКА НА ПРОЕКТ



ИМЕ: \_\_\_\_\_

| № по ред | Критерии  | Точки<br>(максимален брой точки 24)             |  |
|----------|---|---|--|
|          |   | 0 точки<br>Не е спазено изискването в условието | 1 точка<br>Спазено е изискването в условието |
|          | Отваряне на нов проект в Scratch  |   |  |
| 1        | Избор на подходящи сцени според зададения в предложени проект сюжет / Самостоятелно изработени сцени.                         |   |  |
| 2        | Избор на подходящи герои според зададения в проектното задание сюжет / Самостоятелно изработени герои.                        |   |  |
| 3        | Използване на блок за разклонение на алгоритъм.   |   |  |
| 4        | Използва блокове, представящи аритметични действия.   |   |  |
| 5        | Използва блокове за сравняване на числа.  |   |  |
| 6        | Използва блокове за логически оператори.  |   |  |
| 7        | Използва начини за поява на герой след настъпване на събитие.   |   |  |
| 8        | Манипулира външния вид на героя с цел постигане на различни анимации.   |   |  |
| 9        | Задава текст, който да се изобразява в текстово поле, свързано с героя.<br>Спазва книжовноезиковите норми на българския език. |   |  |
| 10       | Синхронизира движенията и разговорите на повече от един герой последователно и с нужното изчакване.                           |   |  |
| 11       | Създава и именува променливи. Присвоява стойност и използва числови променливи.   |   |  |
| 12       | Има синхрон между сцените и между героите.  |   |  |



# КАРТА ЗА САМООЦЕНКА НА ИГРА

ИМЕ: \_\_\_\_\_

| № по ред | Критерии   | Точки<br>(максимален брой точки 24) |                 |                |
|----------|--|-------------------------------------|-----------------|----------------|
|          |  | Не е спазен                         | Частично спазен | Напълно спазен |
| 1        | Избор или самостоятелно изработване на декори и герои според проектното задание.   | 0                                   | 1               | 2              |
| 2        | Използване на блок за разклонение на алгоритъм и блокове за логически оператори.   | 0                                   | 1               | 2              |
| 3        | Използва блокове, представлящи сравняване на числа и аритметични действия.   | 0                                   | 1               | 2              |
| 4        | Използва начини за поява на герой след настъпване на събитие.  | 0                                   | 1               | 2              |
| 5        | Манипулира външния вид на героя с цел постигане на различни анимации.  | 0                                   | 1               | 2              |
| 6        | Задава текст, който да се изобразява в текстово поле, свързано с героя. Спазва книжовноезиковите норми на българския език. | 0                                   | 2               | 3              |
| 7        | Синхронизира движенията и разговорите на повече от един герой последователно и с нужното изчакване. Изпраща съобщения.     | 0                                   | 2               | 3              |
| 8        | Създава и именува променливи. Присвоява стойност и използва числови променливи.  | 0                                   | 2               | 3              |
| 9        | Управление на събития според сценария като докосване на герой, смяна на декор, събития на мишката и клавиатурата.          | 0                                   | 2               | 3              |
| 10       | Използва звукови ефекти и добро графично оформление.   | 0                                   | 1               | 2              |