



Η αναγέννηση του εκπαιδευτικού παιχνιδιού
για τις μαθησιακές δεξιότητες του αύριο

ΕΝΟΤΗΤΑ 1

ΑΡΙΘΜΟΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ 2019-1-UK01-KA201-061466

Minecraft Pi - Αξιολόγηση

ΑΝΑΠΤΥΞΗ: D-LEARN & CCSDE

CIVIC

 **idec**


ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΗΡΙΑ
ΠΛΑΤΩΝ

 **dlearn**
EUROPEAN DIGITAL LEARNING NETWORK


scholé

Emphasys
CENTRE

 **CCS**
Digital Education

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΕΝΟΤΗΤΑΣ

Το Minecraft Pi είναι μια απλουστευμένη έκδοσή του Minecraft, ανεπτυγμένη για το Raspberry Pi. Η έκδοση για το Pi σχεδιάστηκε ως εκπαιδευτικό εργαλείο για αρχάριους προγραμματιστές, επιτρέποντας στον χρήστη να μαθαίνει προγραμματισμό, απολαμβάνοντας ταυτόχρονα το παιχνίδι.

Στο έγγραφο αυτό περιέχονται οι πιο σημαντικές και πρακτικές οδηγίες για το Minecraft Pi, όπως το πώς ελέγχουμε τον παίκτη, το πώς χτίζουμε και το πώς μπορούμε να αλλάζουμε τον κόσμο γύρω μας μέσω του interface της Python. Ο σκοπός του είναι εκπαιδευτικός και, αν και μικρό, το εγχειρίδιο αυτό περιλαμβάνει όλες τις πληροφορίες που θα χρειαστεί ο νέος παίκτης του Minecraft Pi.



1. Το Minecraft Pi έχει όλα τα χαρακτηριστικά του παιχνιδιού Minecraft.
 - α. Ναι
 - β. Όχι**

2. Για να τρέξω το Minecraft:
 - α. Κάνω διπλό κλικ στο εικονίδιό του στην Επιφάνεια Εργασίας
 - β. Το βρίσκω στο κεντρικό μενού
 - γ. Και τα δύο**

3. Το Minecraft Pi διαθέτει API ώστε να καθίσταται εφικτός ο έλεγχος του παιχνιδιού μέσω της διεπαφής προγραμματισμού Python και μίας σειράς από scripts.
 - α. **Ναι**
 - β. Όχι

4. Κάθε μπλοκ στο Minecraft έχει όγκο 1m^3 .
 - α. Ναι
 - β. Όχι
 - γ. **Όχι πάντα**

5. Τι κάνει η ακόλουθη σειρά κώδικα: *from mcpi.minecraft import Minecraft:*
- α. Είναι λάθος
 - β. Συνδέει τη διεπαφή προγραμματισμού Python με το Minecraft**
 - γ. Αλλάζει τη γωνία της κάμερας στο παιχνίδι
 - δ. Τίποτα από τα παραπάνω
6. Μπορούμε να τηλεμεταφέρουμε τον παίκτη μας μέσω της εντολής `setPos()`.
- α. Ναι**
 - β. Όχι

7. Τι σημαίνει ο ακόλουθος κώδικας, *gold = 41*:
- α. Θέτουμε την αξία ενός αντικειμένου στις 41 μονάδες χρυσού
 - β. Τοποθετούμε 41 μπλοκ χρυσού προς χρήση στο παιχνίδι
 - γ. Το 41 είναι ο αριθμός ταυτότητας του χρυσού μπλοκ και αποθηκεύεται στη μεταβλητή gold**
8. Τι σημαίνει το τελευταίο ψηφίο στον ακόλουθο κώδικα;
- ```
mc.setBlock(x, y, z, wool, 2):
```
- α. Μια επιπλέον ιδιότητα του μπλοκ μαλλιού**
  - β. Ζητάμε δύο μπλοκ μαλλιού
  - γ. Αντιπροσωπεύει συντεταγμένες

9. Η σειρά `GPIO.setup(23, GPIO.IN)` λέει στο Pi ότι η ακίδα 23 χρησιμοποιείται ως είσοδος.
- α. Ναι
  - β. Όχι
10. Για να φτιάξω ένα κύκλωμα ώστε να μπορώ να χρησιμοποιώ ένα κουμπί με το Raspberry Pi, χρειάζομαι μια πλακέτα, δύο καλώδια βραχυκυκλωτήρες και το κουμπί.
- α. Ναι
  - β. Όχι

11. Ταιριάξτε τους όρους με τις περιγραφές:

A. Κωδικός

B. Συνάρτηση

Γ. Εντολή εισόδου/εξόδου

Δ. Παράθυρο τερματικού

E. Minecraft

ΣΤ. Raspberry Pi

**A-6**

**B-5**

**Γ-4**

**Δ-3**

**E-2**

**ΣΤ-1**

1. Ένας κανονικός υπολογιστής σε μέγεθος πιστωτικής κάρτας με δικό του λειτουργικό σύστημα.
2. Εκπαιδευτικό παιχνίδι ανοικτού κόσμου όπου οι παίκτες μπορούν να χτίζουν δικούς τους εικονικούς κόσμους.
3. Πρόγραμμα που περιλαμβάνει το λειτουργικό σύστημα για την εκτέλεση σειρών προγραμματιστικού κώδικα.
4. Εντολές που δίνει ο παίκτης στο παιχνίδι προς επεξεργασία.
5. Εντολές που περιγράφουν τι ενέργειες πρέπει να γίνουν σε ένα πρόγραμμα ή παιχνίδι.
6. Οδηγίες για την πραγματοποίηση ενεργειών στο παιχνίδι.





**Η αναγέννηση του εκπαιδευτικού παιχνιδιού  
για τις μαθησιακές δεξιότητες του αύριο**

**ΑΡΙΘΜΟΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ 2019-1-UK01-KA201-061466**

