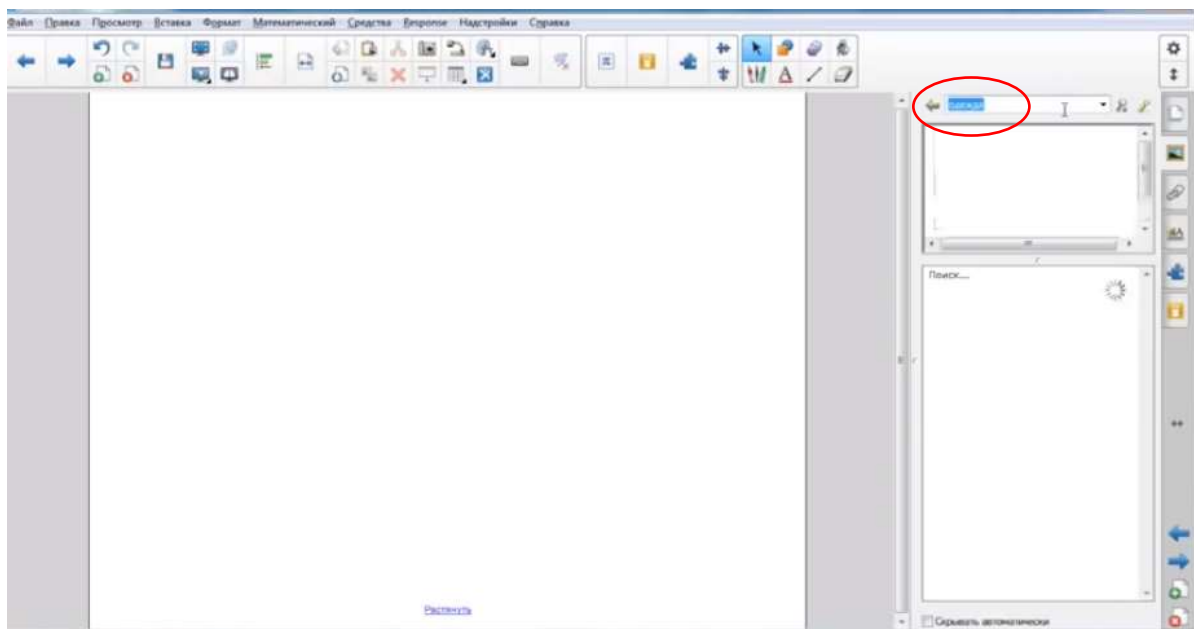
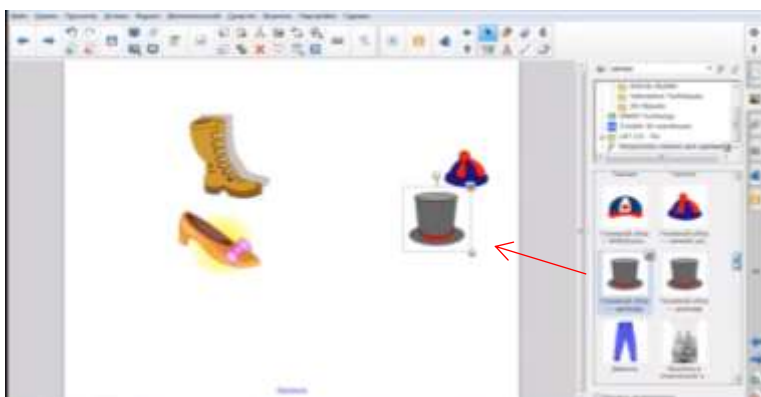


Алгоритм создания игры с помощью программы SMART Notebook

Откройте программу SMART Notebook.



В поисковом окне ищем объекты, которые будем использовать (сортировать). В данном случае это одежда и обувь. Выбираем нужные объекты и добавляем (перетягиваем) на экран. Можно использовать шаблоны, которые уже есть в программе, а также можно использовать загруженные картинки, подготовленные заранее для игры.

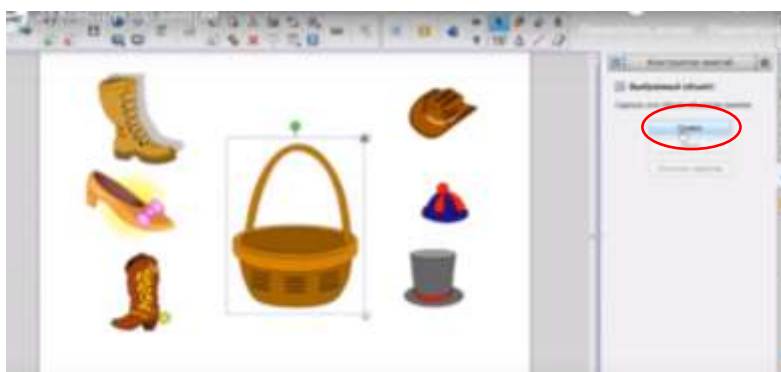
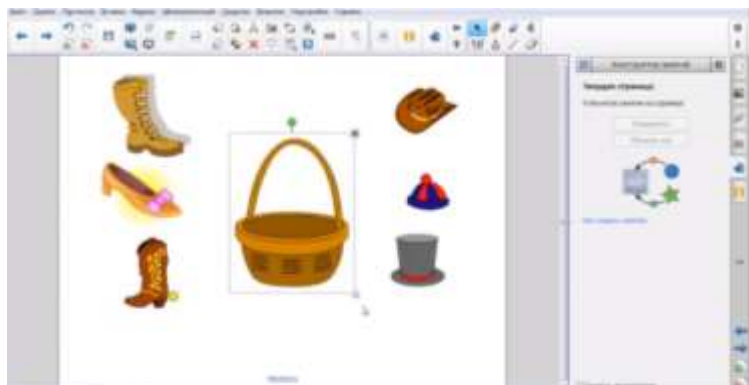




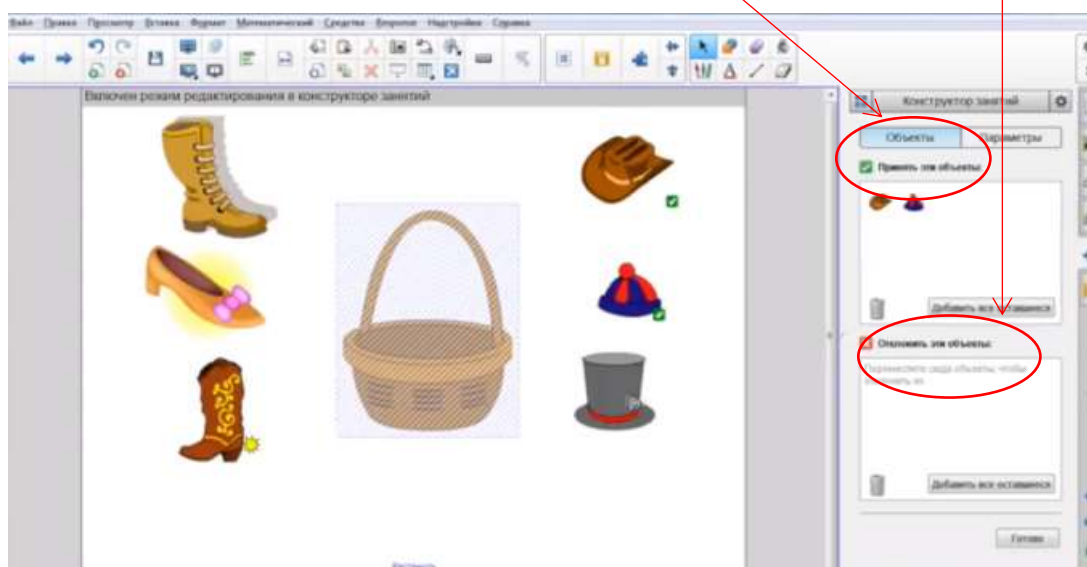
The screenshot shows a presentation slide titled "The Hat Shop". The slide features a collection of hats and shoes. On the left, there are three items: a brown leather boot, a pink and white shoe, and a brown leather boot. In the center is a large, round, woven basket. On the right, there are three hats: a brown leather hat, a blue and red hat, and a grey top hat. A red circle highlights the "Hats" button on the right side of the slide, which is labeled "Hats" and has a red arrow pointing to it.

The screenshot shows the Microsoft Paint application window. The title bar reads "Paint - Microsoft Paint". The menu bar includes "File", "Home", "Image", "Format", "Tools", "Window", "Help", and "About". The "Image" menu is highlighted with a red circle. The main canvas displays a collection of cartoon shoes and a basket. The shoes include a brown leather boot, a pink high-heeled shoe, a brown cowboy boot, a brown leather shoe, a blue and red high-heeled shoe, and a grey top hat. The basket is a brown wicker basket. The right sidebar shows the "Image" menu options: "Image", "Image Properties", "Image Size", "Image Rotation", "Image Effects", "Image Background", and "Image Locking". The "Image" menu is highlighted with a red circle.

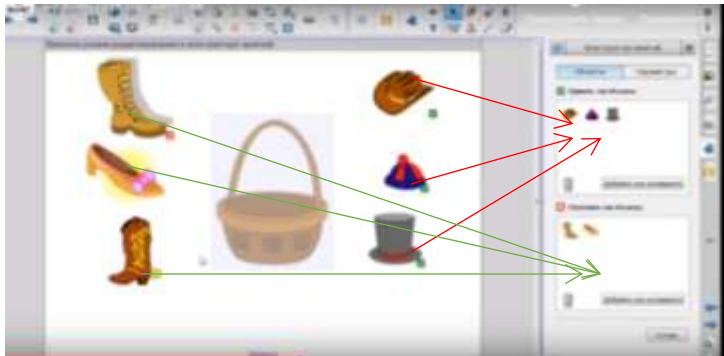
Далее «покажем» программе, какой объект является корзиной, т.е. куда мы будем отправлять предметы. Для этого выделяем её. И нажимаем на активную кнопку «ПРАВКА».



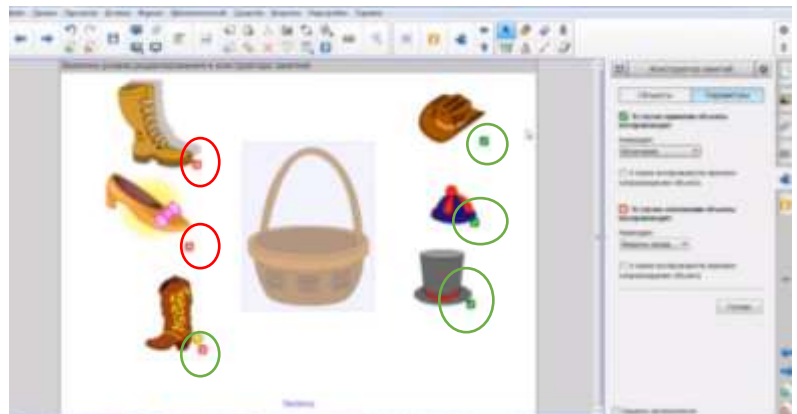
В появившемся окне есть две области: принять объект, отклонить объект.



Соответственно в область принять мы будем добавлять правильные предметы, а в область отклонить - ошибочные.



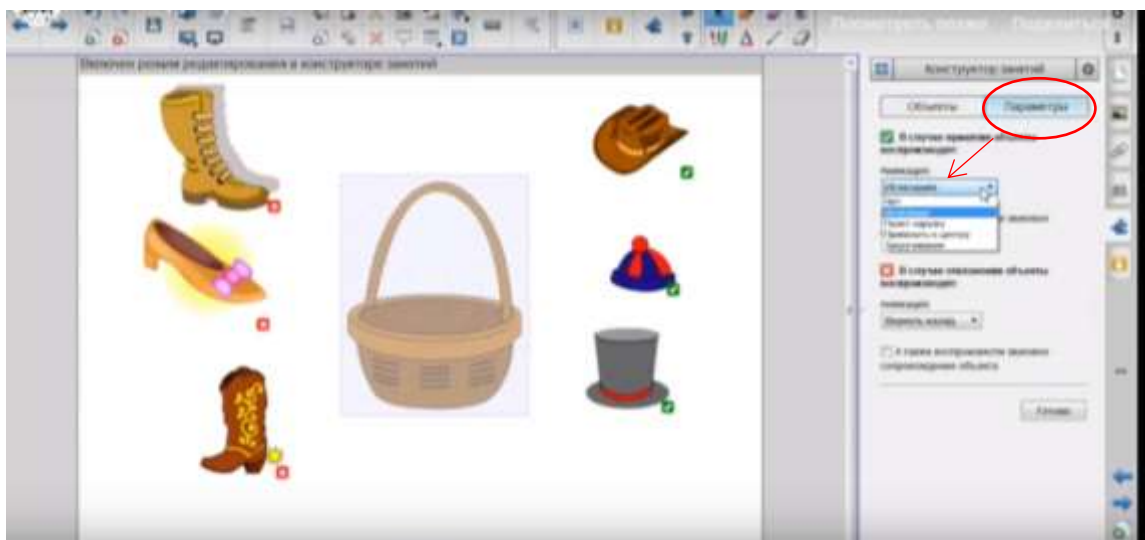
Рядом с правильными ответами появляются зеленые галочки, а рядом с неправильными красные крестики.



Во вкладке параметры можно настроить тип анимации для принятия или непринятия объекта: исчезновение, выцветание и т.д. Настроив все параметры, нажимаем кнопку «ГОТОВО».

Можно начинать игру.

Примечание: При создании игры Вы можете настраивать не только объекты, но и фон, закреплять предметы, чтобы они не передвигались



Задания для самостоятельного выполнения

1. Выберите одну из заинтересовавших вас тем:

Животные дикие-домашние.

Овощи – фрукты

Транспорт

Одежда

Логическая цепочка

2. Определите цель и задачи данной игры

3. Подберите картинки, фон, слайды.

4. Создайте саму игру и пришлите проверяющему на адрес: sadovnizy@mail.ru с пометкой: контрольная работа _ ФИО

***ЖЕЛАЕМ УДАЧИ!
У ВАС ВСЁ ПОЛУЧИТСЯ!***