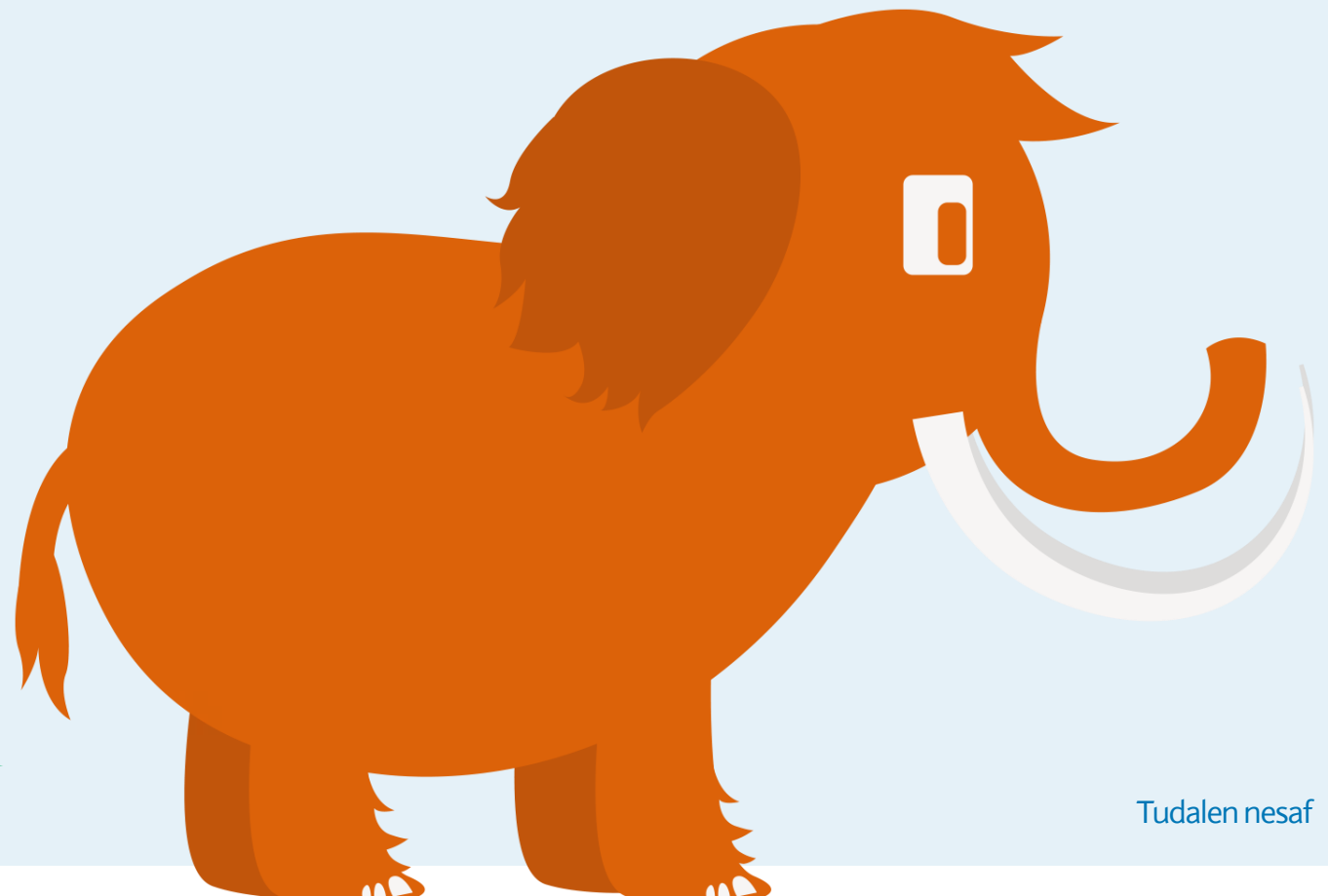


Llyfr gwaith myfyrwyr

Gêm y siarc

Code Playground



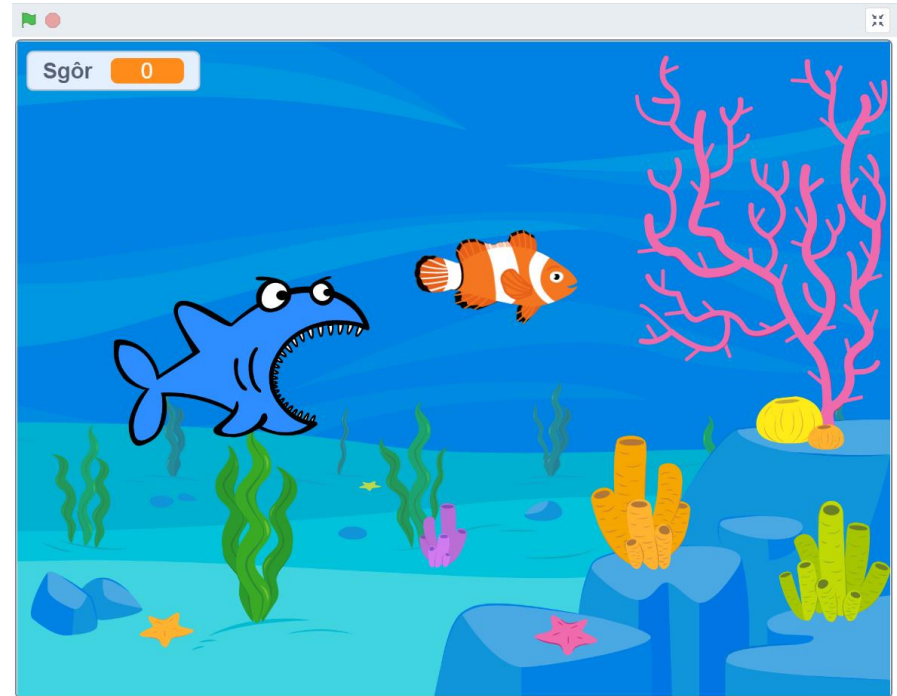
Gêm y siarc

Prosiect Scratch

Dysgwch yr elfennau sylfaenol o greu corluniau, cefnlenni a sgriptiau gyda'n prosiect 'Code Playground' cyntaf. Animeiddiwch a gwnewch i'r siarc fwyta'r pysgod nes i chi gyrraedd y sgôr uchaf.

Mae'r prosiect yma wedi'i ddyfeisio ar gyfer Scratch 3.0

Mywnhewch y gêm!

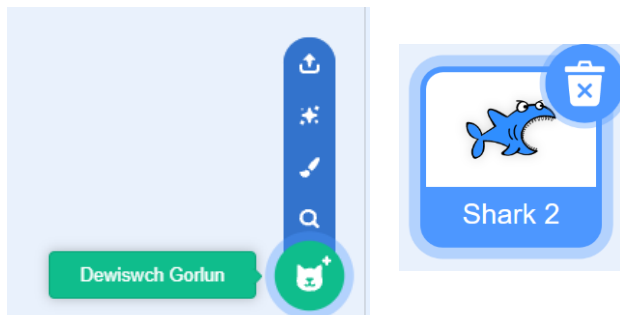
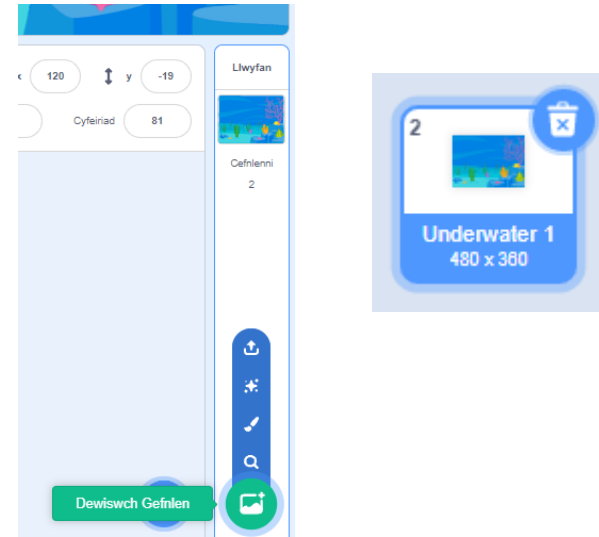


Gêm y siarc

Prosiect Scratch

Cam 1

Bydd angen dewis cefnlen i'r prosiect yma . Cliciwch ar 'Dewiswch Gornlun' i ddewis corlun o'r llyfrgell a'i ddefnyddio fel eich llwyfan. Rydym ni wedi defnyddio'r gefnlen 'Underwater 1'.



Cam 2

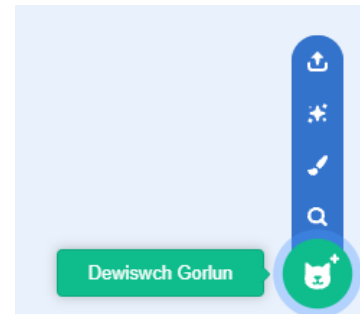
Nawr, dewiswch eich cymeriad wrth glicio ar y chwyddwydr i fynd i'r llyfrgell gornluniau. O'r fan yma, dewiswch 'Shark 2' fel eich cymeriad cyntaf.

Gêm y siarc

Prosiect Scratch

Cam 3

Nawr, cliciwch 'Dewiswch Gorlun' unwaith eto a'r tro yma, dewiswch 'Fish'. Byddwn yn defnyddio'r corlun hwn fel ein hail gymeriad.



Gêm y siarc

Prosiect Scratch

Cam 4

Nesaf, rhaid ychwanegu'r sgriptiau yma i gorlun y siarc.



```
pan fo bysell saeth i fyny wedi ei wasgu
newid y gan 10

pan fo bysell saeth de wedi ei wasgu
pwyntio i gyfeiriad 90
newid x gan 10

pan fo bysell saeth i lawr wedi ei wasgu
newid y gan -10

pan fo bysell saeth chwith wedi ei wasgu
pwyntio i gyfeiriad -90
newid x gan -10
```

```
pan fydd [flag] wedi ei glicio
gosod steil cylchdroi chwith-dde
gosod Sgôr i 0
am byth
  gwisg nesaf
  aros 0.5 eiliad
```

Gêm y siarc

Prosiect Scratch

Cam 5

Nawr, ychwanegwch y sgriptiau hyn at eich llwyfan i reoli diwedd y gêm.



Gêm y siarc





Prosiect Scratch

Cam 6

Yn olaf, rhaid creu cod i'r pysgodyn.

Ychwanegwch y sgriptiau hyn i symud y pysgodyn ac i reoli beth sy'n digwydd pan mae'r siarc yn dal y pysgodyn.



```
pan fydd  wedi ei glicio
  gosod steil cylchdroi chwith-dde
  dangos
  am byth
    symud 20 cam
    troi  dewis ar hap 1 i 10 gradd
    aros 0.5 eiliad
    os ar ymyl, bowndio
    troi  dewis ar hap 1 i 10 gradd
    os  cyffwrdd Shark 2 ? yna
      newid Sgôr gan 10
      cuddio
      aros 3 eiliad
      mynd i safle ar hap
      dangos
    
```

Gêm y siarc

Prosiect Scratch

	Targed	Awgrymiadau	Wedi'i wneud
Y lefel nesaf	Crëwch bysgodyn arall i'r siarc i fwyta gan ddyblygu'ch corlun pysgodyn.	Gallwch dde-glicio ar gorn eich pysgodyn yn yr adran gorn.	
	Ychwanegwch liw gwahanol i greu 'bysgodyn drwg' sy'n gostwng eich sgôr gan 10 pwynt os ydych yn ei fwyta.	Dyblygwch eich corlun, newidiwch wisg, sgôr negyddol.	
	Crëwch neges 'Gem drosodd' pan mae'r gêm yn dod i ben a chuddiwch y pysgodyn.	Crëwch gorn 'Gêm drosodd'.	
	Ychwanegwch sŵn 'popio' pan mae pysgodyn da yn cael ei fwyta.		
Y lefel nesaf	Gofynnwch am enw'r chwaraewr ar ddechrau'r gêm ac arddangoswch ar y sgrin.	'Gofyn ac aros', defnyddiwch 'darlledu' pan mae'r gêm wedi ei ddechrau i wneud i'r gorniau symud.	
	Crëwch gefnlenni sy'n gwneud i'r swigod ymddangos fel pe baent yn codi.	Copiwch a golygwch gefnlenni.	
	Ychwanegwch granc sy'n cerdded ar wely'r môr.		
	Ychwanegwch sŵn gong pan mae pysgodyn drwg yn cael ei fwyta.		
Y lefel nesaf	Rheolwch y siarc gyda'r llygoden yn lle bysellau'r cyrchwr.		
	Defnyddiwch amserydd i gyfri i lawr at ddiwedd y gêm yn lle defnyddio'r sgôr uchaf.	Defnyddiwch y newidyn 'amser', dechreuwch gyda 30, arhoswch am eiliad, newidiwch gan 1.	
	Gwnewch i'r siarc gnoi dim ond wrth iddo fwyta pysgodyn.	Gwnewch i'r pysgod 'gyhoeddi' pan maent wedi cael eu bwyta a gwnewch i'r siarc ateb.	
	Ychwanegwch sŵn swigod yn y cefndir nes i'r gêm ddod i ben.	Chwaraewch sŵn hyd nes y diwedd, am byth.	
Y lefel nesaf	Crëwch bysgodyn 'drwg' arall i fynd ar ôl y siarc.	Dyblygwch y corlun, beth ddefnyddioch i wneud i'r siarc ddilyn y llygoden?	
	Ychwanegwch sgrin gyda chyfarwyddiadau ar ddechrau'r gêm.	Ychwanegwch gefnlen nes i'r chwaraewr rhoi enw.	
	Gwnewch i'r cranc wneud rhywbeth diddorol...	Defnyddiwch eich dychymyg i greu rhywbeth gwych.	

Gêm y siarc

Prosiect Scratch

Nodiadau

Sgript ar gyfer "pysgodyn drwg ar hap"

```

pan rwy'n derbyn Dechrau'r gêm
gosod steil cylchdroi chwth-dde
dangos
am byth
  symud 20 cam
  troi deis ar hap 1 i 20 gradd
  aros 0.5 eiliad
  os ar ymyl, bowndio
  troi deis ar hap 1 i 20 gradd
  os cyflwrdd Shark 2 ? yna
    cychwyn sain Pop
    darlledu Dalfest ti fi
    newid Sgôr gan 10
    cuddio
    aros 1 eiliad
    mynd i safle ar hap
  dangos

```

Sgript ar gyfer "pysgodyn da"

```

pan rwy'n derbyn Dechrau'r gêm
gosod steil cylchdroi chwth-dde
dangos
am byth
  symud 20 cam
  troi deis ar hap 1 i 20 gradd
  aros 0.5 eiliad
  os ar ymyl, bowndio
  troi deis ar hap 1 i 20 gradd
  os cyflwrdd Shark 2 ? yna
    cychwyn sain Pop
    darlledu Dalfest ti fi
    newid Sgôr gan 10
    cuddio
    aros 1 eiliad
    mynd i safle ar hap
  dangos

```

Sgript ar gyfer "pysgodyn drwg sy'n erlid"

```

pan rwy'n derbyn Dechrau'r gêm
gosod steil cylchdroi chwth-dde
am byth
  os pellter i Shark 2 > 10 yna
    pwyntio taag at Shark 2
    symud 2 cam
  os cyflwrdd Shark 2 ? yna
    darlledu Dalfest ti fi
    cychwyn sain Gong
    newid Sgôr gan -10
    cuddio
    aros 1 eiliad
    mynd i safle ar hap
  dangos

```

Sgript ar gyfer "siarc"

```

pan rwy'n derbyn Dechrau'r gêm
dangos
newid gwisg i shark2-a
am byth
  os pellter i pwyntydd llygoden > 10 yna
    pwyntio taag at pwyntydd llygoden
    symud 5 cam

```

```

pan rwy'n derbyn Daliest ti fi
ailadrodd 3
newid gwisg i shark2-b
aros 0.1 eiliad
newid gwisg i shark2-a
aros 0.1 eiliad

```

```

pan rwy'n derbyn Diwedd y gêm
cuddio

```

Sgript ar gyfer "cranc"

```

pan rwy'n derbyn Dechrau'r gêm
dangos
gosod steil cylchdroi chwth-dde
mynd i x: -200 y: -150
am byth
  symud 10 cam
  os ar ymyl, bowndio
  aros 0.1 eiliad
  gwisg nesaf

```

```

pan rwy'n derbyn Diwedd y gêm
cuddio

```

Sgript ar gyfer "llwyfan"

```

pan fydd wedi ei gicio
darlledu Swigod
gosod Sgôr i 0
gosod Amserydd i 0
gosod Chwaraewr i 0
gofyn Beth yw eich enw? ac aros
gosod Chwaraewr i aleb
darlledu Dechrau'r gêm
am byth
  peltron nesaf
  aros 0.5 eiliad

```

```

pan rwy'n derbyn Swigod
am byth
  chwarae sain Bubbles tan y diwedd

```

```

pan rwy'n derbyn Dechrau'r gêm
ailadroddi hyd at Amserydd = 0
aros 1 eiliad
newid Amserydd gan -1
darlledu Diwedd y gêm

```

Nodiadau

Code Playground

Banc Barclays DU CCC. Awdurdodwyd gan Awdurdod Rheoleiddio Prudential a rheolwyd gan yr Awdurdod Rheolaith Ariannol a'r Awdurdod Rheoleiddio Prudential (Rhif Cofrestredig Awdurdod Arianno 759676). Cofrestrwyd yn Lloegr, Rhif Cofrestredig 9740322. Swyddfa Cofrestredig 1 Churchill Place, Llundain E14 5HP.