

CodyRoby – Koduok ir mėgaukis

Kodavimas be įrenginių- puiki pramoga bei nauji įgūdžiai!



CodyRoby tai kodavimo žaidimas be techninių įrenginių, skirtas bet kurio amžiaus asmenims.

Nuo ko pradėti. Atsisiųskite nemokamą [CodyRoby](#) pradedančiojo rinkinį. Rinkinį sudaro: 40 cody kortų, cody kortų dėžutė, žaidimo lenta ir 24 blokai.

Trukmė: keletas minučių (žr. [vaizdo vadovą](#)).

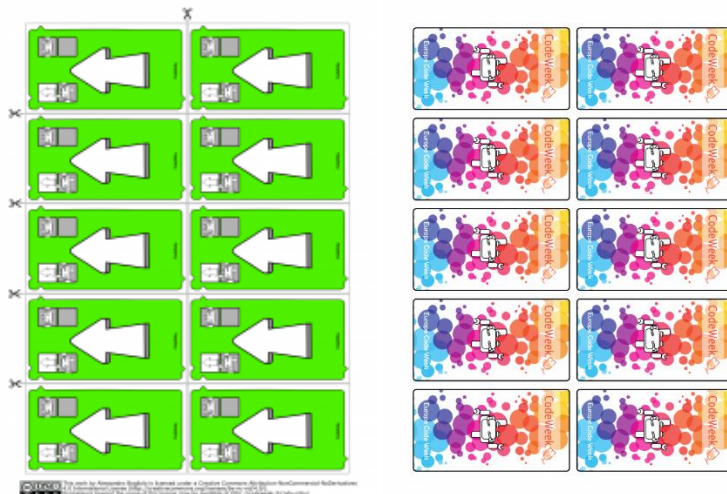
Instrukcijos ir vaizdo pamokos:



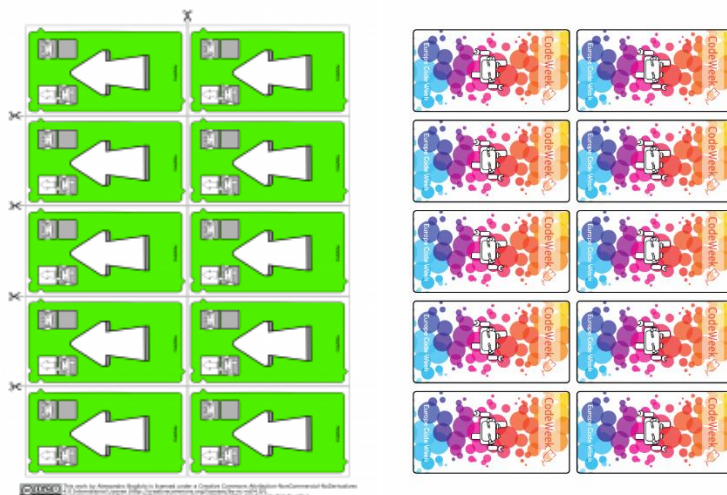
Parsisiųskite ir atspausdinkite rinkinį.

Rinkinį sudaro A4 formato lapai:

- Lapas, kuriame yra 10 „judėti pirmyn“ kortų (rekomenduojamas popieriaus storis 300 gr.). [Priekinė kortų pusė](#), [galinė kortų pusė](#) (spausdinti ant abiejų pusių).

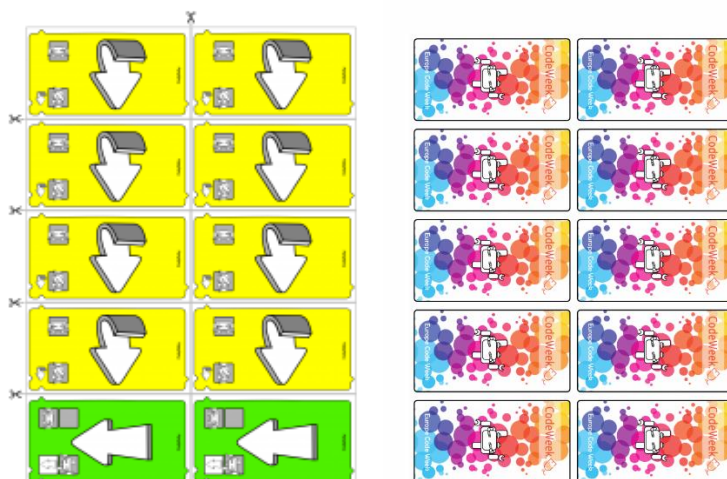


- Lapas, kuriame yra 10 „judėti pirmyn“ kortų (rekomenduojamas popieriaus storis 300 gr.). [Priekinė kortų pusė](#), [galinė kortų pusė](#) (spausdinti ant abiejų pusių).

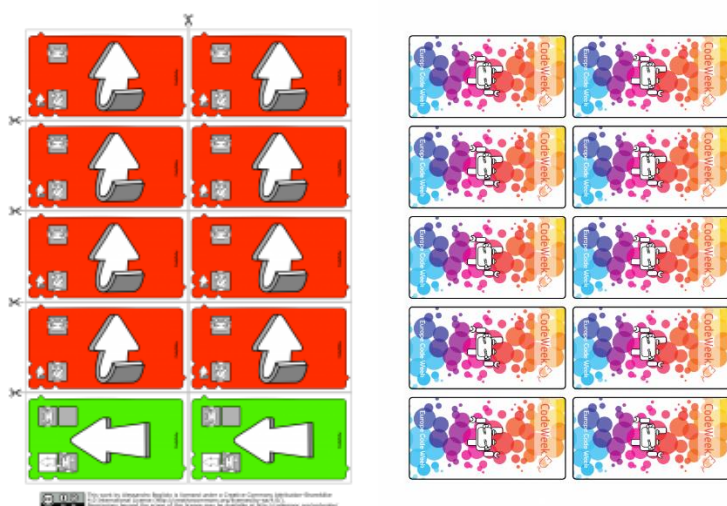




- Lapas, kuriame yra 8 „**pasukti kairėn**“ + 2 „**judėti pirmyn**“ kortos (rekomenduojamas popieriaus storis 300 gr.). [Priekinė kortų pusė](#), [galinė kortų pusė](#) (spausdinti ant abiejų pusių).

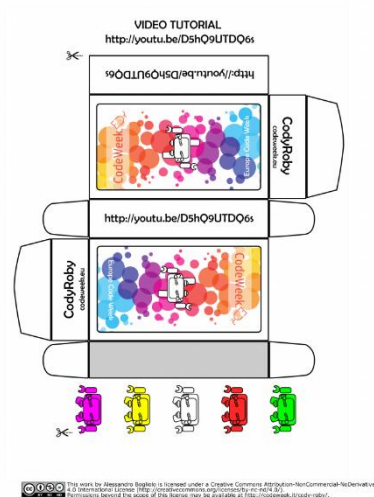


- Lapas, kuriame yra 8 „**pasukti dešinėn**“ + 2 „**judėti pirmyn**“ kortos (rekomenduojamas popieriaus storis 300 gr.). [Priekinė kortų pusė](#), [galinė kortų pusė](#) (spausdinti ant abiejų pusių).

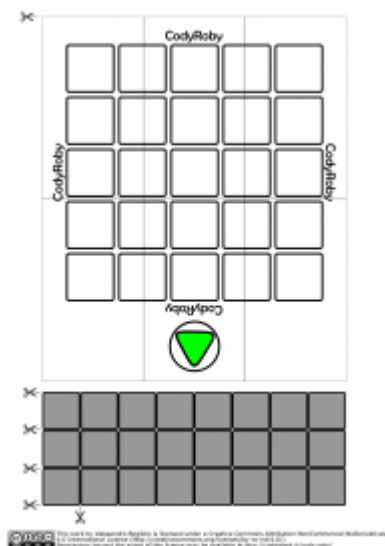




- Lapas, kuriame yra [kortų dėžutės išklotinė ir 5 figūrėlės](#) (rekomenduojamas popieriaus storis 250 gr.).



- [Lapas, kuriame yra žaidimo lenta ir 24 blokai](#) (rekomenduojamas popieriaus storis 170 gr.).



Geriausia spausdinti spalvotu spausdintuvu. Svarbu išlaikyti originalų dydį (spausdinant nurodyti 100%, nedidinti ir nemažinti).



Iškirpkite kortas, dėžutę, žaidimo lentą ir figūreles. Kirpkite žirkklėmis sekdami pažymėtus kontūrus. Visa tai atlikę turėsite:

- 40 Cody kortų (24 „judėti pirmyn“, 8 „pasukti kairėn“, 8 „pasukti dešinėn“);
- 1 dėžutės išklotinė;
- 1 žaidimo lentą;
- 5 figūreles;
- 24 blokus.

Išsamiau žiūrėkite čia:

https://www.youtube.com/watch?time_continue=1&v=k-tzLwbTOFg



Sulankstykite dėžutę. Lenkite per storas linijas. Piešiniai turi būti dėžutės išorėje. Dėžutei suklijuoti naudokite klijus. Klijus tepkite tik ant pilkai pažymėtos dalies, sulenkę suklijuokite pilkąją dalį su priešinga sienele. Jeigu gaminatė dovaną, nupieškite ar užrašykite ką nors ant dėžutės.



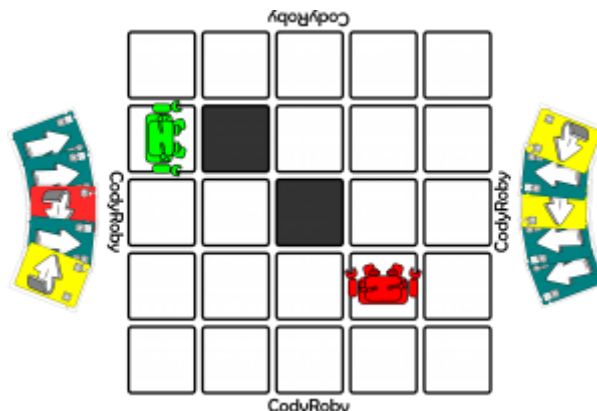
Rinkinys gali būti naudojamas įvairiems žaidimams. Keletą žaidimų rasite vaizdo įrašuose:

- Lenktynės: https://www.youtube.com/watch?time_continue=1&v=izpB0CvI0tk
- Dvikova: <https://www.youtube.com/watch?v=JiGjrOwOz6Y>
- Gyvatė: <https://www.youtube.com/watch?v=th0nbgo0PBs>
- Užpildymas: <https://www.youtube.com/watch?v=XqWRDab5GDw>

Įdomiausia – atspėti parodytų žaidimų taisykles ir sugalvoti naujus žaidimus!

Kituose puslapiuose rasite dviejų žaidimų aprašymus.

Žaidimas „Dvikova“



„Dvikova“ – tai **CodyRoby** žaidimas dviem žaidėjams arba dviem komandoms. Žaidėjai (komandos) naudoja *Cody* kortas savo robotų ėjimams 5x5 langelių dydžio žaidimo lentoje, bandydami pagauti vienas kitą.

Priemonės:

- 24 kortos „judėti pirmyn“
- 8 kortos „pasukti kairėn“
- 8 kortos „pasukti dešinėn“
- **5x5 langelių dydžio žaidimo lenta** (kurios kraštinė gali būti nuo 10 cm iki 2,5 m, jei žaidimas žaidžiamas ant grindų su komandos nariais robotų vaidmenyje).
- 2 **bloka**i (popieriniai, arba bet kokie objektai, nedidesni už lentos langelį, naudojami kaip kliūtys ar barjerai)
- 2 **žaidimo figūros** (iš popieriaus iškirptos robotų figūros, arba du komandų nariai robotų vaidmenyje, jei žaidžiama ant grindų)

Viskas, ko reikia žaidimui, yra pradedančiojo rinkinyje.

Žaidimo taisyklės

Dvi komandos pastato savo **žaidimo figūras** ant langelių, esančių priešinguose žaidimo lentos kampuose. Taip pat kiekviena komanda pastato savo **bloką** kuriame nors lentos langelyje (į šį langelį negalima patekti). 40 *Cody* kortų sumaišomos, ir jų kaladė padedama priekine kortų puse į apačią.

Dabar galima pradėti dvikovą!

Kiekvieno ėjimo metu komanda pasiima 5 kortas iš kaladės viršaus, neparodydama jų priešininkų komandai. Jeigu komanda turi keletą kortų, likusių po paskutinio ėjimo, tuomet ima iš kaladės tik tiek kortų, kiek reikia papildyti iki 5. Tuomet komanda, peržiūrėjusi turimas kortas, panaudoja vieną ar daugiau kortų savo Roboto ėjimams lentoje. Roboto ėjimas atliekamas parodant ir išmetant po vieną kortą vienu metu. Komanda nusprendžia, kiek iš viso kortų išmesti savo ėjimo metu, tačiau privalo išmesti bent vieną.

Laimi ta komanda, kuri perkelia savo robotą į langelį, kuris jau yra užimtas kitos komandos roboto.

Pastabos:

- Jeigu **kortų kaladė baigiasi anksčiau**, negu baigiasi žaidimas, tuomet visos išmestos kortos vėl sumaišomos ir sudedamos į naują kaladę.
- Jeigu komanda atlieka **klaidingą ėjimą**, tai yra perkelia savo figūrą už žaidimo lentos ribų, arba į draudžiamą langelį (kuriame yra vienas iš dviejų blokų), tuomet ji pralaimi žaidimą.

Žaidimas „Sek mane“

„Sek mane“ – tai **CodyRoby** žaidimas dviem komandoms (toliau vadinamomis A ir B), kurių kiekvieną sudaro bent du žaidėjai. Kiekvienoje komandoje yra žaidėjas – robotas ir vienas arba keli žaidėjai – koduotojai.

Komanda A žaidimo lentoje sukuria kelią, nurodydama judėjimo instrukcijas savo robotui (robotui-A). Tuomet komanda B turi surasti algoritmą, kurio pagalba robotas-B galėtų be klaidų atkartoti kelią.

Priemonės:

- 20 kortų „judėti pirmyn“
- 10 kortų „pasukti kairėn“
- 10 kortų „pasukti dešinėn“
- grindys su stačiakampiais langeliais, arba specialiai ant grindų nupieštas žaidimo laukas.
- 40 popieriaus lapelių, kurie dedami nueito kelio langeliuose
- Laikrodis arba chronometras.

Žaidimo taisyklės

Abi komandos sutaria, kuris langelis bus pradinis. **Komanda A** turi visas *Cody* kortas ir nusprendžia, kuria tvarka jas panaudoti, kad jos robotas sukurtų tam tikrą judėjimo kelią žaidimo lauke. Kiekvieną kartą, kai robotas-A pereina iš vieno langelio į kitą, paskutiniame jo būtame langelyje paliekamas popieriaus lapelis.

Panaudotų *Cody* kortų kiekis priklauso nuo žaidėjų amžiaus ir patirties. Kai robotas-A užbaigia savo kelią, kortos sumaišomos ir perduodamos **komandai B**.

Komanda B turi surikiuoti kortas reikiama tvarka, kad jų seka leistų robotui-B atkartoti visą kelią. Algoritmas, kurį robotas-B turi įvykdyti, yra atvaizduojamas kortų rinkiniu, su pirmąja korta viršuje. Kiekvienas teisingas ėjimas leidžia komandai-B paimti padėtą popieriaus lapelį ir gauti tašką. Raundas baigiamas, kai robotas išeina iš kelio arba atkartoja kelią iki galo.

Po to komandos apsikeičia vaidmenimis ir sužaidžia antrą raundą. Laimi ta komanda, kuri surenka daugiau taškų, arba kuri užtrunka mažiau laiko, jeigu abi komandos surenka po vienodą taškų skaičių.