ਪ੍ਰੋਜੈਕਟ ੪
ਐਨੀਮੇਸ਼ਨ ਅਤੇ ਗੇਮਾਂ

0685CH04

ਇਹ ਪ੍ਰੋਜੈਕਟ ਤੁਹਾਨੂੰ ਇਹ ਸਿੱਖਣ ਵਿੱਚ ਮਦਦ ਕਰੇਗਾ ਕਿ ਵਿਜ਼ੂਅਲ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮਿੰਗ ਭਾਸ਼ਾ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਕੇ ਆਪਣੇ ਆਪ ਐਨੀਮੇਸ਼ਨ ਅਤੇ ਗੇਮਾਂ ਕਿਵੇਂ ਬਣਾਉਣੀਆਂ ਹਨ।

ਪ੍ਰੋਜੈਕਟ ਦੇ ਹਿੱਸੇ ਵਜੋਂ, ਤੁਸੀਂ ਇਹ ਕਰਨ ਦੇ ਯੋਗ ਹੋਵੋਗੇ:

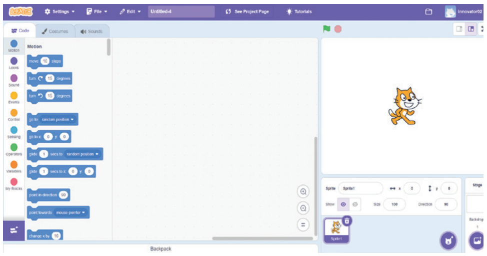
- ਸਿੱਖੋ ਕਿ ਅਸੀਂ ਡਿਵਾਈਸਾਂ ਨਾਲ ਕਿਵੇਂ ਸੰਚਾਰ ਕਰਦੇ ਹਾਂ
- ਆਫਲਾਈਨ ਗੇਮ ਦਾ ਇੱਕ ਮਾਡਲ ਬਣਾਓ
- ਸਕ੍ਰੈਚ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਨਾ ਸਿੱਖੋ
- ਇੱਕ ਔਨਲਾਈਨ ਗੇਮ ਨੂੰ ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਕਰੋ, ਅਜ਼ਮਾਓ ਅਤੇ ਸੁਧਾਰੋ
- ਆਪਣੀ ਖੁਦ ਦੀ ਐਨੀਮੇਸ਼ਨ ਅਤੇ ਗੇਮ ਬਣਾਓ

ਚਿੱਤਰ ੪.੧: *ਕੰਪਿਊਟਰ ਨਾਲ ਸੰਚਾਰ ਕਰਨਾ ਸਿੱਖੋ*

© NCERT not to be republished

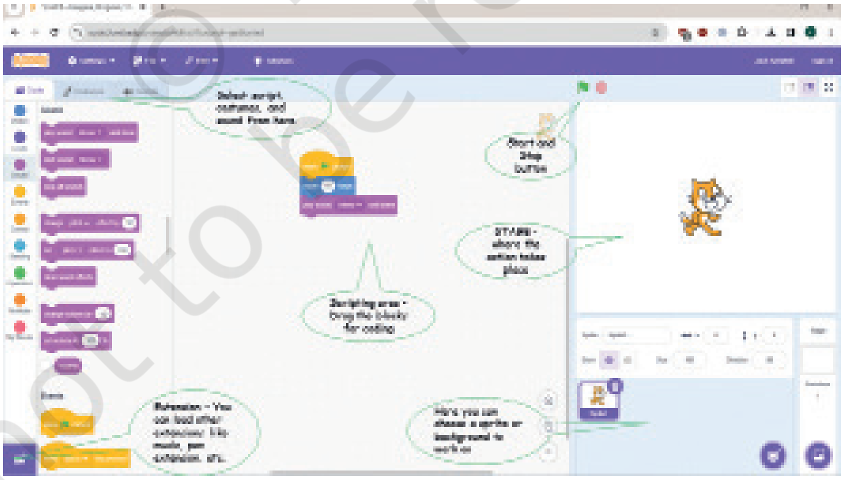
ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ ਤੁਸੀਂ ਕਿਸੇ ਸਮਾਰਟਫੋਨ ਜਾਂ ਕੰਪਿਊਟਰ 'ਤੇ ਗੇਮਾਂ ਖੇਡੀਆਂ ਹੋਣ (ਚਿੱਤਰ ੪.੧), ਅਜਿਹੇ ਅੰਕੜਿਆਂ ਨਾਲ ਜੋ ਤੁਹਾਡੇ ਇਨਪੁੱਟਾਂ ਨੂੰ ਅੱਗੇ ਵਧਾਉਂਦੇ ਹਨ ਅਤੇ ਜਵਾਬ ਦਿੰਦੇ ਹਨ। ਤੁਸੀਂ ਆਪਣੇ ਸਮਾਰਟਫੋਨ 'ਤੇ 'ਐਨੀਮੇਸ਼ਨ' ਫਿਲਮਾਂ ਅਤੇ 'ਐਨੀਮੋਜਿਸ' (ਐਨੀਮੇਟਿਡ ਇਮੋਜੀਜ਼) ਵੀ ਦੇਖੇ ਹੋਣਗੇ। ਤੁਸੀਂ ਸ਼ਾਇਦ ਹੈਰਾਨ ਹੋਵੋਗੇ ਕਿ ਇਹ ਗੇਮਾਂ, ਐਨੀਮੋਜਿਸ ਜਾਂ ਚਲਦੇ ਅੰਕੜਿਆਂ (ਮਨੁੱਖਾਂ ਅਤੇ ਜਾਨਵਰਾਂ ਦੋਵਾਂ) ਅਤੇ ਵਸਤੂਆਂ ਦੇ ਵੀਡੀਓ ਕਿਵੇਂ ਬਣਾਏ ਜਾਂਦੇ ਹਨ। 'ਪ੍ਰੋਗਰਾਮਰ' ਕਹੇ ਜਾਣ ਵਾਲੇ ਲੋਕ ਅਜਿਹਾ ਕਰਨ ਲਈ 'ਕੋਡਿੰਗ' ਨਾਂ ਦੀ ਕਿਸੇ ਚੀਜ਼ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਦੇ ਹਨ। ਇਹ ਪ੍ਰੋਜੈਕਟ ਤੁਹਾਨੂੰ ਆਪਣੀਆਂ ਖੁਦ ਦੀਆਂ ਆਨਲਾਈਨ ਗੇਮਾਂ ਅਤੇ ਐਨੀਮੇਸ਼ਨ ਬਣਾਉਣ ਵਿੱਚ ਮਦਦ ਕਰੇਗਾ।

ਗੇਮਾਂ ਅਤੇ ਐਨੀਮੇਸ਼ਨਾਂ ਨੂੰ ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਕਰਨ ਲਈ ਸਿਰਜਣਾਤਮਕਤਾ ਅਤੇ ਤਕਨਾਲੋਜੀ ਦੇ ਮਿਸ਼ਰਣ ਦੀ ਲੋੜ ਹੁੰਦੀ ਹੈ। ਇਹ ਸਭ ਇੱਕ ਵਿਚਾਰ ਨਾਲ ਸ਼ੁਰੂ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਡਿਜ਼ਾਈਨਰ ਫਿਰ ਕੰਮ ਸ਼ੁਰੂ ਕਰਨ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਆਪਣੇ ਵਿਚਾਰਾਂ ਨੂੰ ਵਿਕਸਤ ਅਤੇ ਸੋਧਦੇ ਹਨ। ਇਹ ਉਹਨਾਂ ਕਲਾਕਾਰਾਂ ਦੁਆਰਾ ਸੰਭਵ ਬਣਾਇਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਜੋ ਵਿਜ਼ੂਅਲ ਤੱਤ ਬਣਾਉਂਦੇ ਹਨ, ਅਤੇ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮਰ ਜੋ ਕੋਡਿੰਗ ਕਰਦੇ ਹਨ।



ਚਿੱਤਰ ੪.੨: *ਸਕ੍ਰੈਚ ਇੰਟਰਫੇਸ*

ਤੁਸੀਂ 'ਸਕ੍ਰੈਚ' (ਚਿੱਤਰ ੪.੨) ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਕੇ ਆਪਣੇ ਖੁਦ ਦੇ ਐਨੀਮੇਸ਼ਨ ਅਤੇ ਗੇਮਾਂ ਬਣਾ ਸਕਦੇ ਹੋ। ਜਿਵੇਂ ਕਿ ਅਸੀਂ ਸੰਚਾਰ ਕਰਨ ਲਈ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਭਾਸ਼ਾਵਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਦੇ ਹਾਂ, ਪ੍ਰੋਗਰਾਮਰ ਸਮਾਰਟਫੋਨ, ਕੰਪਿਊਟਰ, ਟੈਬਲੇਟ, ਸਮਾਰਟਵਾਚ, ਸੈਟੇਲਾਈਟ ਅਤੇ ਡਰਾਈਵਰ ਰਹਿਤ ਕਾਰਾਂ ਵਰਗੇ ਉਪਕਰਣਾਂ ਨਾਲ ਸੰਚਾਰ ਕਰਨ ਲਈ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮਿੰਗ ਭਾਸ਼ਾਵਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਦੇ ਹਨ।



ਚਿੱਤਰ ੪.੩: *ਡਿਫਾਲਟ ਸਕ੍ਰੈਚ ਵਿੰਡੋ*

© NCERT not to be republished

ਸਕ੍ਰੈਚ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਨਾ ਆਸਾਨ ਹੈ। ਇਸ ਨੂੰ 'ਵਿਜ਼ੂਅਲ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮਿੰਗ ਭਾਸ਼ਾ' ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਕਿਉਂਕਿ ਤੁਸੀਂ ਉਨ੍ਹਾਂ ਭਾਸ਼ਾਵਾਂ ਵਿੱਚ ਗੁੰਝਲਦਾਰ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਲਿਖਣ ਦੀ ਬਜਾਏ 'ਬਲਾਕਾਂ' ਦੇ ਦੁਆਲੇ ਘੁੰਮ ਸਕਦੇ ਹੋ ਜਿਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਸਿੱਖਣ ਵਿੱਚ ਸਮਾਂ ਲੱਗਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਬਲਾਕ ਤੁਹਾਨੂੰ ਐਨੀਮੇਟਿਡ ਅੰਕੜੇ ਬਣਾਉਣ, ਗੇਮਾਂ ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਕਰਨ ਅਤੇ ਆਪਣਾ ਵਾਲਪੇਪਰ ਬਣਾਉਣ ਲਈ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮਾਂ ਨੂੰ 'ਲਿਖਣ' ਦੀ ਆਗਿਆ ਦਿੰਦੇ ਹਨ (ਚਿੱਤਰ ੪.੩)।

ਕੋਡਿੰਗ ਸਾਨੂੰ ਕੰਪਿਊਟਰਾਂ ਅਤੇ ਸਮਾਰਟਫੋਨਾਂ ਨਾਲ ਸੰਚਾਰ ਕਰਨ ਦੀ ਆਗਿਆ ਦਿੰਦੀ ਹੈ। ਜਦੋਂ ਤੁਸੀਂ ਕਿਸੇ ਬਟਨ 'ਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰਦੇ ਹੋ ਅਤੇ ਕੰਪਿਊਟਰ ਜਾਂ ਸਮਾਰਟਫੋਨ ਜਵਾਬ ਦਿੰਦਾ ਹੈ, ਤਾਂ ਤੁਹਾਡੇ ਕਲਿੱਕ ਨੂੰ ਉਸ ਭਾਸ਼ਾ ਵਿੱਚ ਨਿਰਦੇਸ਼ਾਂ ਵਿੱਚ ਅਨੁਵਾਦ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਜਿਸ ਨੂੰ ਮਸ਼ੀਨ ਸਮਝਦੀ ਹੈ। ਕੰਪਿਊਟਰਾਂ ਜਾਂ ਸਮਾਰਟਫੋਨਾਂ ਨੂੰ ਦਿੱਤੀਆਂ ਹਦਾਇਤਾਂ ਦੀ ਇੱਕ ਲੜੀ ਨੂੰ ਇੱਕ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।.

ਇੱਥੇ ਬਹੁਤ ਸਾਰੀਆਂ ਭਾਸ਼ਾਵਾਂ ਹਨ ਜਿੰਨ੍ਹਾਂ ਨਾਲ ਤੁਸੀਂ ਕੰਪਿਊਟਰਾਂ ਨਾਲ ਸੰਚਾਰ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹੋ, ਜਿਵੇਂ ਕਿ ਜਾਵਾਸਕ੍ਰਿਪਟ, ਪਾਈਥਨ ਅਤੇ ਸੀ ++। ਇਨ੍ਹਾਂ ਭਾਸ਼ਾਵਾਂ ਵਿੱਚ, ਵਿਜ਼ੂਅਲ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮਿੰਗ ਭਾਸ਼ਾਵਾਂ ਹਨ ਜਿਸ ਵਿੱਚ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮਿੰਗ ਹਿਦਾਇਤਾਂ ਦੀ ਇੱਕ ਲੜੀ ਨੂੰ 'ਬਲਾਕਾਂ' ਵਿੱਚ ਜੋੜਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਸਾਨੂੰ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਬਲਾਕਾਂ ਨੂੰ ਜੋੜਨ ਅਤੇ ਨਿਰਦੇਸ਼ਾਂ ਦੇ ਸੈੱਟ ਬਣਾਉਣ ਦੀ ਆਗਿਆ ਦਿੰਦਾ ਹੈ।

ਮੈਂ ਕੀ ਕਰਨ ਦੇ ਯੋਗ ਹੋਵਾਂਗਾ?

ਪ੍ਰੋਜੈਕਟ ਦੇ ਅੰਤ 'ਤੇ, ਤੁਸੀਂ ਇਹ ਕਰਨ ਦੇ ਯੋਗ ਹੋਵੋਗੇ:

੧. ਬਲਾਕ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮਿੰਗ ਦੇ ਨਾਲ ਇੱਕ ਸਧਾਰਣ ਸਕ੍ਰੈਚ ਪ੍ਰੋਜੈਕਟ ਬਣਾਓ; ਅਤੇ
੨. ਸਕ੍ਰੈਚ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਕੇ ਗੇਮਾਂ ਅਤੇ ਐਨੀਮੇਸ਼ਨਾਂ ਨੂੰ ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਕਰੋ।

ਮੈਨੂੰ ਕੀ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ?

ਇਸ ਪ੍ਰੋਜੈਕਟ ਨੂੰ ਪੂਰਾ ਕਰਨ ਲਈ, ਤੁਹਾਨੂੰ ਲੋੜ ਪਵੇਗੀ:

- ਇੰਟਰਨੈੱਟ ਕਨੈਕਸ਼ਨ ਵਾਲਾ ਕੰਪਿਊਟਰ ਜਾਂ ਲੈਪਟਾਪ।
- ਕੰਪਿਊਟਰ ਜਾਂ ਲੈਪਟਾਪ ਵਿੱਚ ਡਾਊਨਲੋਡ ਕੀਤਾ ਗਿਆ 'ਸਕ੍ਰੈਚ'
- ਨੋਟਬੁੱਕ
- ਪੈੱਨ ਜਾਂ ਪੈਨਸਿਲ
- ਢਿੱਲੇ ਕਾਗਜ਼
- ਮਾਰਕਰ
- ਗੱਤੇ

© NCERT not to be republished

ਮੈਂ ਆਪਣੇ ਆਪ ਨੂੰ ਅਤੇ ਦੂਜਿਆਂ ਨੂੰ ਕਿਵੇਂ ਸੁਰੱਖਿਅਤ ਰੱਖਾਂ?

ਸੁਰੱਖਿਆ ਸਾਵਧਾਨੀਆਂ ਬਾਰੇ ਵਿਚਾਰ-ਵਟਾਂਦਰਾ ਕਰੋ, ਜੋ ਅਧਿਆਪਕ ਅਤੇ ਆਪਣੇ ਸਾਥੀਆਂ ਨਾਲ ਇੰਟਰਨੈੱਟ ਤੱਕ ਪਹੁੰਚ ਕਰਦੇ ਸਮੇਂ ਵਰਤੀਆਂ ਜਾਣੀਆਂ ਚਾਹੀਦੀਆਂ ਹਨ। 'ਕਰਨਾ' ਅਤੇ 'ਨਾ ਕਰਨਾ' ਦੀ ਇੱਕ ਸੂਚੀ ਬਣਾਓ। ਯਕੀਨੀ ਬਣਾਓ ਕਿ ਤੁਸੀਂ ਕੰਮ ਕਰਦੇ ਸਮੇਂ ਇਸ ਸੂਚੀ ਦੀ ਪਾਲਣਾ ਕਰਦੇ ਹੋ। ਜੇ ਸ਼ੱਕ ਹੈ, ਤਾਂ ਆਪਣੇ ਅਧਿਆਪਕ ਨੂੰ ਪੁੱਛੋ।

ਵੀਡੀਓ ਗੇਮਾਂ ਖੇਡਣ ਜਾਂ ਇੰਟਰਨੈਟ 'ਤੇ ਕੁਝ ਜਾਣਕਾਰੀ ਦੀ ਖੋਜ ਕਰਨ ਲਈ ਕੰਪਿਊਟਰਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਨਾ ਮਜ਼ੇਦਾਰ ਹੈ। ਕਿਉਂਕਿ ਜ਼ਿਆਦਾ ਕੀਤੀ ਗਈ ਕੋਈ ਵੀ ਚੀਜ਼ ਚੰਗੀ ਨਹੀਂ ਹੈ, ਇਸ ਲਈ ਜ਼ਿਆਦਾ ਸਕ੍ਰੀਨ ਟਾਈਮ ਤੁਹਾਡੀ ਮਾਨਸਿਕ ਅਤੇ ਸਰੀਰਕ ਸਿਹਤ ਲਈ ਚੰਗਾ ਨਹੀਂ ਹੈ। ਬਾਹਰ ਖੇਡਣਾ ਅਤੇ ਸਰੀਰਕ ਖੇਡਾਂ ਨੂੰ ਸ਼ਾਮਲ ਕਰਨਾ ਤੁਹਾਡੇ ਸਰੀਰ ਅਤੇ ਦਿਮਾਗ ਲਈ ਚੰਗਾ ਹੈ, ਇਸ ਲਈ ਇਹ ਯਕੀਨੀ ਬਣਾਓ ਕਿ ਤੁਸੀਂ ਸਮਾਰਟਫੋਨ ਅਤੇ ਕੰਪਿਊਟਰਾਂ ਨਾਲ ਮਜ਼ੇਦਾਰ ਹੋਣ ਤੋਂ ਇਲਾਵਾ ਇਸ ਨੂੰ ਕਾਫ਼ੀ ਪ੍ਰਾਪਤ ਕਰੋ। ਇਸ ਲਈ, ਆਪਣੇ ਅਧਿਆਪਕ ਅਤੇ/ਜਾਂ ਪਰਿਵਾਰਕ ਮੈਂਬਰਾਂ ਦੀ ਸਲਾਹ ਅਨੁਸਾਰ ਆਪਣੇ ਸਕ੍ਰੀਨ ਟਾਈਮ ਨੂੰ ਸੀਮਤ ਕਰੋ।

ਸ਼ੁਰੂ ਕਰਨ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਮੈਨੂੰ ਕੀ ਜਾਣਨ ਦੀ ਲੋੜ ਹੈ?

ਤੁਹਾਨੂੰ ਕੰਪਿਊਟਰ 'ਤੇ ਬੁਨਿਆਦੀ ਫੰਕਸ਼ਨ ਕਰਨ ਦੇ ਯੋਗ ਹੋਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ, ਜਿਵੇਂ ਕਿ ਮਾਊਸ ਅਤੇ ਕੀਬੋਰਡ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਨਾ, ਇੰਟਰਨੈੱਟ ਕਨੈਕਟੀਵਿਟੀ ਦੀ ਜਾਂਚ ਕਰਨਾ, ਬ੍ਰਾਊਜ਼ਰ 'ਤੇ ਬ੍ਰਾਊਜ਼ ਕਰਨਾ ਜਾਂ ਖੋਜ ਕਰਨਾ, ਅਤੇ ਸੌਫਟਵੇਅਰ ਡਾਊਨਲੋਡ ਅਤੇ ਇੰਸਟਾਲ ਕਰਨਾ।

ਮੈਨੂੰ ਕੀ ਕਰਨਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ?

ਗਤੀਵਿਧੀ ੧: ਗੇਮ ਡਿਜ਼ਾਈਨ

ਅਸੀਂ ਬਹੁਤ ਸਾਰੀਆਂ ਖੇਡਾਂ ਖੇਡਦੇ ਹਾਂ। ਇਨ੍ਹਾਂ ਖੇਡਾਂ ਵਿੱਚ ਆਊਟਡੋਰ ਖੇਡਾਂ (ਉਦਾਹਰਨ ਲਈ, ਕ੍ਰਿਕਟ, ਬਲਾਇੰਡ ਮੈਨ ਬਫ, ਆਦਿ) ਅਤੇ ਇਨਡੋਰ ਖੇਡਾਂ (ਉਦਾਹਰਨ ਲਈ, ਸ਼ਤਰੰਜ, ਲੂਡੋ, ਕਾਰਡ ਗੇਮਜ਼, ਆਦਿ) ਸ਼ਾਮਲ ਹਨ।

ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਸਵਾਲ ਤੁਹਾਨੂੰ ਖੇਡਾਂ ਬਾਰੇ ਸੋਚਣ ਵਿੱਚ ਮਦਦ ਕਰਨ ਲਈ ਹਨ:

੧. ਅਸੀਂ ਗੇਮਾਂ ਕਿਉਂ ਖੇਡਦੇ ਹਾਂ?

....

....

....

© NCERT not to be republished

੨. ਤੁਹਾਡੀ ਮਨਪਸੰਦ ਖੇਡ ਕਿਹੜੀ ਹੈ?

....

....

੩. ਤੁਸੀਂ ਆਪਣੀ ਮਨਪਸੰਦ ਖੇਡ ਵਿੱਚ ਕੀ ਪਸੰਦ ਕਰਦੇ ਹੋ?

....

....

....

....

੪. ਤੁਹਾਡੀ ਮਨਪਸੰਦ ਖੇਡ ਵਿੱਚ ਕਿੰਨੇ ਮੈਂਬਰ ਖੇਡ ਸਕਦੇ ਹਨ

....

੫. ਤੁਹਾਡੀ ਮਨਪਸੰਦ ਖੇਡ ਵਿੱਚ ਕਿਹੜੇ ਨਿਯਮਾਂ ਦੀ ਪਾਲਣਾ ਕੀਤੀ ਜਾਣੀ ਚਾਹੀਦੀ ਹੈ?

....

....

....

....

੬. ਕੀ ਤੁਹਾਡੀ ਮਨਪਸੰਦ ਖੇਡ ਬਾਰੇ ਕੁਝ ਹੋਰ ਦਿਲਚਸਪ ਹੈ?

....

....

....

....

....

....

© NCERT not to be republished

ਗਤੀਵਿਧੀ ੨: ਆਪਣੀ ਮਨਪਸੰਦ ਖੇਡ ਦਾ ਮਾਡਲ ਬਣਾਓ

ਕਰਾਫਟ ਸਮੱਗਰੀ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਕੇ ਆਪਣੀ ਮਨਪਸੰਦ ਖੇਡ ਦਾ ਇੱਕ ਮਾਡਲ ਬਣਾਓ। ਉਦਾਹਰਨ ਲਈ, ਜੇ ਤੁਸੀਂ ਲੂਡੋ ਜਾਂ ਸੱਪ ਅਤੇ ਪੌੜੀ ਪਸੰਦ ਕਰਦੇ ਹੋ, ਤਾਂ ਬੋਰਡ ਬਣਾਉਣ ਲਈ ਗੱਤੇ ਅਤੇ ਬਟਨਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰੋ। ਜੇ ਤੁਸੀਂ ਕ੍ਰਿਕਟ ਪਸੰਦ ਕਰਦੇ ਹੋ, ਤਾਂ ਕ੍ਰਿਕਟ ਦੀ ਪਿੱਚ ਦਾ ਇੱਕ ਮਾਡਲ ਬਣਾਓ। ਜੇ ਤੁਸੀਂ ਬਲਾਇੰਡ ਮੈਨ ਬਫ ਨੂੰ ਪਸੰਦ ਕਰਦੇ ਹੋ, ਤਾਂ ਇਸਦਾ ਇੱਕ ਮਾਡਲ ਬਣਾਓ। ਉਹ ਮੈਦਾਨ ਜਾਂ ਖੇਡ ਦਾ ਮੈਦਾਨ ਜਿੱਥੇ ਤੁਸੀਂ ਖੇਡੋਗੇ ਅੰਨ੍ਹੇ ਆਦਮੀ ਦਾ ਬਫ, ਸੀਮਾਵਾਂ ਨੂੰ ਸਪੱਸ਼ਟ ਤੌਰ 'ਤੇ ਨਿਸ਼ਾਨਬੱਧ ਕਰਦਾ ਹੈ (ਚਿੱਤਰ ੪.੪)।

ਚਿੱਤਰ ੪.੪: *ਕਿਸੇ ਗੇਮ ਦਾ ਮਾਡਲ ਬਣਾਉਣਾ ਤੁਹਾਨੂੰ ਕਿਸੇ ਗੇਮ ਦੇ ਵੇਰਵਿਆਂ ਬਾਰੇ ਸੋਚਣ ਵਿੱਚ ਮਦਦ ਕਰਦਾ ਹੈ*

ਹੇਠਾਂ ਦਿੱਤੀ ਜਗ੍ਹਾ ਵਿੱਚ ਇੱਕ ਸਕੈਚ ਬਣਾਓ ਜਾਂ ਗੇਮ ਦੇ ਮਾਡਲ ਦੀ ਫੋਟੋ ਪੇਸਟ ਕਰੋ:

© NCERT not to be republished

ਗਤੀਵਿਧੀ ੩: ਔਨਲਾਈਨ ਗੇਮਾਂ ਦੀ ਕੋਸ਼ਿਸ਼ ਕਰਨਾ

ਤੁਸੀਂ ਉਹਨਾਂ ਗੇਮਾਂ ਨਾਲ ਸਬੰਧਿਤ ਕੁਝ ਗਤੀਵਿਧੀਆਂ ਕੀਤੀਆਂ ਹਨ ਜੋ ਤੁਸੀਂ ਆਫਲਾਈਨ ਜਾਂ ਅਸਲ ਸੰਸਾਰ ਵਿੱਚ ਖੇਡਦੇ ਹੋ। ਹੁਣ ਕੁਝ ਆਨਲਾਈਨ ਗੇਮਾਂ ਦੀ ਕੋਸ਼ਿਸ਼ ਕਰੋ!

ਸਮਾਰਟਫੋਨ ਜਾਂ ਕੰਪਿਊਟਰ ਜਾਂ ਲੈਪਟਾਪ 'ਤੇ ਕੁਝ ਗੇਮਾਂ ਖੇਡੋ, ਅਤੇ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਕਿਸਮਾਂ ਦੀਆਂ ਗੇਮਾਂ ਦੀ ਕੋਸ਼ਿਸ਼ ਕਰੋ।

ਔਨਲਾਈਨ ਗੇਮਾਂ ਦੇ ਤੁਹਾਡੇ ਅਜ਼ਮਾਏ ਜਾਣ ਦੇ ਅਧਾਰ 'ਤੇ, ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਸਵਾਲਾਂ ਦਾ ਜਵਾਬ ਦਿਓ:

੧. ਕੀ ਸਾਰੀਆਂ ਖੇਡਾਂ ਦੇ ਨਿਯਮ ਹੁੰਦੇ ਹਨ? ਹਾਂ ☐ ਨਹੀਂ ☐

੨. ਕੀ ਉਨ੍ਹਾਂ ਸਾਰਿਆਂ ਦੇ ਕਿਰਦਾਰ ਸਨ, ਜਿਵੇਂ ਕਿ ਕਾਰਟੂਨ, ਮਿਕੀ ਮਾਊਸ, ਆਦਿ? ਹਾਂ ☐ ਨਹੀਂ ☐

੩. ਕੀ ਪਾਤਰ ਸਾਰੀਆਂ ਖੇਡਾਂ ਵਿੱਚ ਇੱਕ ਦੂਜੇ ਨਾਲ ਗੱਲਬਾਤ ਕਰਦੇ ਸਨ? ਹਾਂ ☐ ਨਹੀਂ ☐

੪. ਕੀ ਸਾਰੀਆਂ ਖੇਡਾਂ ਵਿੱਚ ਕੋਈ ਰੰਗੀਨ ਪਿਛੋਕੜ ਸੀs? ਹਾਂ ☐ ਨਹੀਂ ☐

੫. ਕੀ ਖੇਡਾਂ ਵਿੱਚ ਸੰਗੀਤ ਸੀ? ਹਾਂ ☐ ਨਹੀਂ ☐

੬. ਕੀ ਤੁਹਾਨੂੰ ਕੋਈ ਖੇਡ ਦਿਲਚਸਪ ਅਤੇ ਚੁਣੌਤੀਪੂਰਨ ਲੱਗੀ? ਜੇ ਹਾਂ, ਤਾਂ ਕਿਉਂ? ਜੇ ਨਹੀਂ, ਤਾਂ ਇਸ ਨੂੰ ਵਧੇਰੇ ਦਿਲਚਸਪ ਅਤੇ ਚੁਣੌਤੀਪੂਰਨ ਕਿਵੇਂ ਬਣਾਇਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ? ਹਾਂ ☐ ਨਹੀਂ ☐

....

....

....

....

....

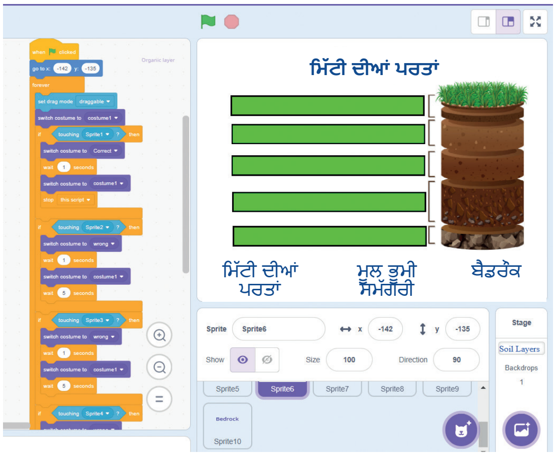
....

© NCERT not to be republished

ਗਤੀਵਿਧੀ ੪: ਐਨੀਮੇਸ਼ਨ ਨਾਲ ਆਪਣੀ ਖੁਦ ਦੀ ਖੇਡ ਬਣਾਉਣ ਦੀ ਤਿਆਰੀ

ਤੁਸੀਂ ਆਪਣੀਆਂ ਮਨਪਸੰਦ ਖੇਡਾਂ ਬਾਰੇ ਸੋਚਿਆ ਹੈ; ਆਫਲਾਈਨ ਅਤੇ ਆਨਲਾਈਨ ਦੋਵੇਂ। ਤੁਸੀਂ ਨਿਯਮਾਂ, ਖਿਡਾਰੀਆਂ, ਇਹਨਾਂ ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਵਿਚਕਾਰ ਗੱਲਬਾਤ ਅਤੇ ਤੁਹਾਡੇ ਵੱਲੋਂ ਖੇਡੀਆਂ ਗਈਆਂ ਆਨਲਾਈਨ ਅਤੇ ਆਫਲਾਈਨ ਦੋਵਾਂ ਖੇਡਾਂ ਵਿੱਚ ਚੁਣੌਤੀਆਂ ਦੀ ਪਛਾਣ ਕੀਤੀ ਹੈ। ਔਨਲਾਈਨ ਗੇਮਾਂ ਅਤੇ ਕੁਝ ਆਫਲਾਈਨ ਗੇਮਾਂ, ਸੰਗੀਤ ਅਤੇ ਇੱਕ ਪਿਛੋਕੜ ਸ਼ਾਮਲ ਕਰੋ ਜੋ

ਉਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਆਕਰਸ਼ਕ ਅਤੇ ਦਿਲਚਸਪ ਬਣਾਉਂਦਾ ਹੈ। ਹੁਣ ਸਕ੍ਰੈਚ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਕੇ ਬਣਾਈਆਂ ਗਈਆਂ ਕੁਝ ਦਿਲਚਸਪ ਆਨਲਾਈਨ ਗੇਮਾਂ ਅਤੇ ਐਨੀਮੇਸ਼ਨਾਂ ਦੀ ਭਾਲ ਕਰੋ। ਤੁਸੀਂ ਜੋੜੀ ਦੀ ਖੇਡ ਨਾਲ ਮੇਲ ਖਾਂਦੇ ਹੋ (ਚਿੱਤਰ ੪.੫)।



ਚਿੱਤਰ ੪.੫ *ਚਿੱਤਰ ਮਿੱਟੀ ਦੀ ਪਰਤ ਦੀ ਸਹੀ ਪਛਾਣ ਕਰਨ ਅਤੇ ਮੇਲ ਕਰਨ ਲਈ ਇੱਕ ਖੇਡ ਦਿਖਾਉਂਦਾ ਹੈ।*

ਤੁਸੀਂ ਗੇਮਾਂ ਅਤੇ ਐਨੀਮੇਸ਼ਨਾਂ ਨੂੰ ਲੱਭਣ ਲਈ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਸੰਕੇਤਾਂ (ਖੋਜ ਲਈ ਕੀਵਰਡ) ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹੋ:

੧. ਸਕ੍ਰੈਚ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਕੇ ਐਨੀਮੇਸ਼ਨ ਚਲਾਓ
੨. ਸਕੂਲੀ ਵਿਦਿਆਰਥੀਆਂ ਲਈ ਵਿਦਿਅਕ ਸਕ੍ਰੈਚ ਖੇਡਾਂ
੩. ਗਣਿਤ ਦੇ ਹੁਨਰਾਂ ਦਾ ਅਭਿਆਸ ਕਰਨ ਲਈ ਸਕ੍ਰੈਚ ਗੇਮਾਂ
੪. ਸੰਗੀਤ ਅਤੇ ਆਵਾਜ਼ ਪ੍ਰਭਾਵਾਂ ਨਾਲ ਰਚਨਾਤਮਕ ਸਕ੍ਰੈਚ ਗੇਮਾਂ
੫. ਇਤਿਹਾਸ ਜਾਂ ਭੂਗੋਲ ਪੜ੍ਹਾਉਣ ਲਈ ਸਕ੍ਰੈਚ ਗੇਮਾਂ
੬. ਸਕ੍ਰੈਚ ਵਿੱਚ ਬਣਾਈਆਂ ਗਈਆਂ ਸਾਹਸੀ ਖੇਡਾਂ

not to be republished © NCERT

ਸਕ੍ਰੈਚ 'ਤੇ ਇੱਕ ਖਾਤਾ ਬਣਾਉਣਾ

੧. ਖਾਤਾ ਬਣਾਉਣ ਲਈ ਤੁਹਾਨੂੰ ਸਕ੍ਰੈਚ ਵੈੱਬਸਾਈਟ 'ਤੇ ਲਾਗਇਨ ਕਰਨਾ ਪਵੇਗਾ।
੨. ਇੱਕ ਈਮੇਲ ਪਤੇ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਕੇ ਆਪਣਾ ਸਕ੍ਰੈਚ ਖਾਤਾ ਖੋਲ੍ਹੋ। ਤੁਸੀਂ ਆਪਣੇ ਅਧਿਆਪਕ ਜਾਂ ਪਰਿਵਾਰ ਦੇ ਕਿਸੇ ਮੈਂਬਰ ਦੇ ਈਮੇਲ ਪਤੇ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹੋ।
੩. ਬਣਾਉਣਾ ਸ਼ੁਰੂ ਕਰਨ ਲਈ, 'ਬਣਾਓ' ਬਟਨ 'ਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ।

ਤੁਸੀਂ ਸਕ੍ਰੈਚ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਕੇ ਐਨੀਮੇਸ਼ਨ ਅਤੇ ਗੇਮਾਂ ਬਣਾਉਣ ਲਈ ਟਿਊਟੋਰੀਅਲ ਲੱਭ ਸਕਦੇ ਹੋ। ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਕੀਵਰਡ ਟਾਈਪ ਕਰੋ:

- ਸ਼ੁਰੂਆਤ ਕਰਨ ਵਾਲਿਆਂ ਲਈ ਸਕ੍ਰੈਚ ਗੇਮ ਟਿਊਟੋਰੀਅਲ
- ਸਕ੍ਰੈਚ 'ਤੇ ਭੁਲੇਖੇ ਦੀ ਖੇਡ ਕਿਵੇਂ ਬਣਾਉਣੀ ਹੈ
- ਸਕ੍ਰੈਚ 'ਤੇ ਇੰਟਰਐਕਟਿਵ ਕਹਾਣੀ ਸੁਣਾਉਣਾ
- ਸਕ੍ਰੈਚ 'ਤੇ ਮਲਟੀਪਲੇਅਰ ਗੇਮਾਂ ਬਣਾਉਣਾ

੧. ਕੀ ਤੁਹਾਨੂੰ ਸਕ੍ਰੈਚ ‘ਤੇ ਆਪਣਾ ਖਾਤਾ ਬਣਾਉਣ ਵਿੱਚ ਕੋਈ ਮੁਸ਼ਕਲ ਦਾ ਸਾਹਮਣਾ ਕਰਨਾ ਪਿਆ? ਹਾਂ/ਨਹੀਂ ਜੇ ਹਾਂ, ਤਾਂ ਇਹ ਕਿਵੇਂ ਹੱਲ ਕੀਤਾ ਗਿਆ ਸੀ?

....

....

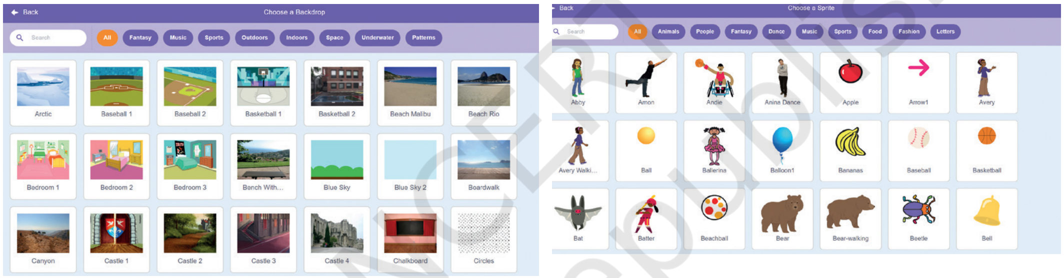
....

....

ਹੁਣ ਤੁਸੀਂ ਸਕ੍ਰੈਚ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਸ਼ੁਰੂ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹੋ।

ਗਤੀਵਿਧੀ ੫: ਪਾਤਰਾਂ, ਵਸਤੂਆਂ ਅਤੇ ਆਪਣੀ ਖੇਡ ਦਾ ਪਿਛੋਕੜ ਬਣਾਓ

ਸਕ੍ਰੈਚ ਨਾਲ ਕੁਝ ਚੀਜ਼ਾਂ ਦੀ ਕੋਸ਼ਿਸ਼ ਕਰੋ। ਚਿੱਤਰ ੪.6 ਤੋਂ ੪.੧੦ ਕੁਝ ਚੀਜ਼ਾਂ ਦਿਖਾਉਂਦੇ ਹਨ ਜੋ ਤੁਸੀਂ ਸਕ੍ਰੀਨ ‘ਤੇ ਦੇਖੋਂਗੇ।



ਚਿੱਤਰ ੪.6: *ਬੈਕਗ੍ਰਾਉਂਡ ਅਤੇ ਸਪਰਾਈਟ ਆਨ ਸਕ੍ਰੈਚ*

ਜਿਵੇਂ ਹੀ ਤੁਸੀਂ ਸਕ੍ਰੈਚ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਨਾ ਸ਼ੁਰੂ ਕਰਦੇ ਹੋ, ਹੇਠਾਂ ਦਿੱਤੇ ਸਵਾਲਾਂ ਦਾ ਜਵਾਬ ਦਿੰਦੇ ਰਹੋ। ਉਹ ਤੁਹਾਨੂੰ ਉਨ੍ਹਾਂ ਚੀਜ਼ਾਂ ਬਾਰੇ ਸੋਚਣ ਵਿੱਚ ਮਦਦ ਕਰਨਗੇ ਜੋ ਤੁਸੀਂ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹੋ। ਅਗਲੀ ਵਾਰ ਜਦੋਂ ਤੁਸੀਂ ਸਕ੍ਰੈਚ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਕੇ ਕੁਝ ਬਣਾਉਣ ਦੀ ਯੋਜਨਾ ਬਣਾਉਂਦੇ ਹੋ ਤਾਂ ਤੁਸੀਂ ਆਪਣੇ ਜਵਾਬਾਂ ਨੂੰ ਦੇਖ ਸਕਦੇ ਹੋ।

੧. ਕੀ ਤੁਸੀਂ ਸਪਰਾਈਟ ਦੀ ਚੋਣ ਕਰਨ ਅਤੇ ਆਯਾਤ ਕਰਨ ਦੇ ਯੋਗ ਹੋ? ਹਾਂ ☐ ਨਹੀਂ ☐

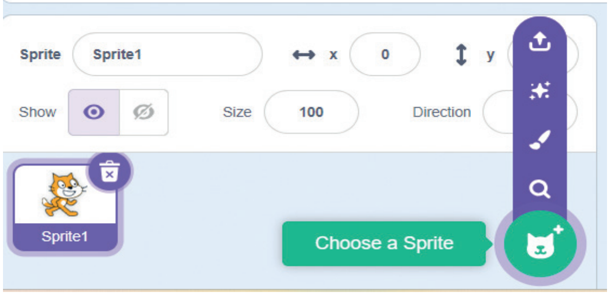
੨. ਕੀ ਤੁਸੀਂ ਇਨ-ਬਿਲਟ ਸਪਰਾਈਟ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਨ ਦੇ ਯੋਗ ਸੀ ਜਾਂ ਕੀ ਤੁਸੀਂ ਇੰਟਰਨੈੱਟ ਤੋਂ ਕੁਝ ਚਿੱਤਰ ਜਾਂ ਤੁਹਾਡੇ ਵੱਲੋਂ ਲਈ ਗਈ ਫੋਟੋ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੀਤੀ ਸੀ? ਜਾਂ ਕੀ ਤੁਸੀਂ ਦੋਵਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੀਤੀ ਸੀ?

....

....

....

© NCERT not to be republished



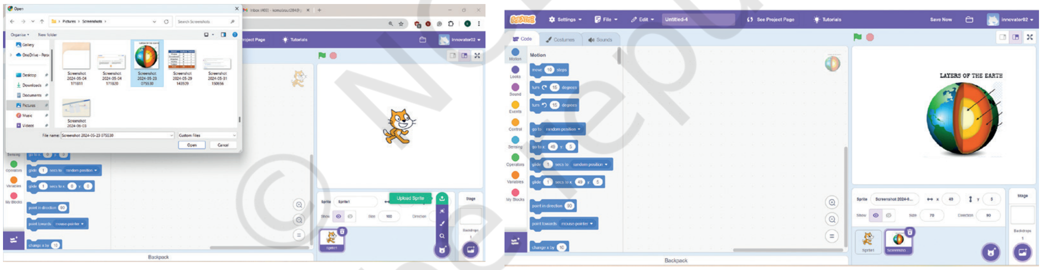
ਚਿੱਤਰ ੪.7: *ਆਪਣੀ ਗੇਮ 'ਤੇ ਲੋਡ ਕੀਤੇ ਜਾਣ ਲਈ ਸਪਰਾਈਟ ਦੀ ਚੋਣ ਕਰਨਾ*

੩. ਕੀ ਤੁਸੀਂ ਡਰਾਇੰਗ ਕਰਕੇ ਆਪਣਾ ਖੁਦ ਦਾ ਸਪਰਾਈਟ ਬਣਾਉਣ ਦੀ ਕੋਸ਼ਿਸ਼ ਕੀਤੀ ਸੀ? ਹਾਂ ☐ ਨਹੀਂ ☐

੪. ਕੀ ਤੁਸੀਂ ਚੁਣੇ ਹੋਏ ਸਪਰਾਈਟ ਦੇ ਪਹਿਰਾਵੇ ਬਦਲਣ ਦੇ ਯੋਗ ਸੀ? ਹਾਂ ☐ ਨਹੀਂ ☐

੫. ਕੀ ਤੁਸੀਂ ਵਸਤੂਆਂ ਦੀ ਪਛਾਣ ਕਰਨ ਅਤੇ ਆਯਾਤ ਕਰਨ ਦੇ ਯੋਗ ਹੋ? ਹਾਂ ☐ ਨਹੀਂ ☐

੬. ਕੀ ਤੁਸੀਂ ਚੁਣੇ ਹੋਏ ਸਪਰਾਈਟ ਲਈ ਉਚਿਤ ਪਿਛੋਕੜ ਦੀ ਪਛਾਣ ਕਰਨ ਅਤੇ ਵਰਤਣ ਦੇ ਯੋਗ ਹੋ? ਹਾਂ ☐ ਨਹੀਂ ☐



ਚਿੱਤਰ ੪.8: *ਕੰਪਿਊਟਰ 'ਤੇ ਸਪਰਾਈਟ ਅੱਪਲੋਡ ਕਰਨਾ*

AI ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਕੇ ਆਪਣੇ ਖੁਦ ਦੇ ਚਿੱਤਰ ਬਣਾਉਣਾ!!

ਤੁਸੀਂ AI ਚਿੱਤਰ ਜਨਰੇਟਰ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਕੇ ਆਪਣੇ ਖੁਦ ਦੇ ਚਿੱਤਰ ਬਣਾ ਸਕਦੇ ਹੋ। ਇੱਕ AI ਚਿੱਤਰ ਜਨਰੇਟਰ ਜੋ ਇੱਕ ਕੀਵਰਡ ਲੈਂਦਾ ਹੈ, ਜਿਸਨੂੰ 'ਟੈਕਸਟ ਪ੍ਰੋਮਪਟ' ਵੀ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ, ਇਸ ਨੂੰ ਪ੍ਰੋਸੈਸ ਕਰਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਇੱਕ ਚਿੱਤਰ ਬਣਾਉਂਦਾ ਹੈ ਜੋ ਟੈਕਸਟ ਪ੍ਰੋਮਪਟ ਵਿੱਚ ਦਿੱਤੇ ਵਰਣਨ ਨਾਲ ਸਭ ਤੋਂ ਵਧੀਆ ਮੇਲ ਖਾਂਦਾ ਹੈ।

© NCERT not to be republished

ਤੁਸੀਂ ਇਸ ਪ੍ਰੋਜੈਕਟ ਲਈ AI ਚਿੱਤਰ ਤਿਆਰ ਕਰਨ ਲਈ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹੋ:

੧. **AI ਚਿੱਤਰ ਜਨਰੇਟਰ ਚੁਣੋ:** ਤੁਸੀਂ ਮਦਦ ਵਾਸਤੇ ਆਪਣੇ ਅਧਿਆਪਕ ਅਤੇ ਹੋਰਨਾਂ ਨੂੰ ਪੁੱਛ ਸਕਦੇ ਹੋ।

੨. **ਆਪਣੇ ਵਿਚਾਰਾਂ ਨੂੰ ਇਨਪੁੱਟ ਕਰੋ:** ਸਧਾਰਣ ਸ਼ਬਦਾਂ ਵਿੱਚ ਵਰਣਨ ਕਰੋ ਕਿ ਤੁਸੀਂ ਕੀ ਚਾਹੁੰਦੇ ਹੋ। ਉਦਾਹਰਨ ਲਈ, ਜੇ ਤੁਸੀਂ ਉੱਡਦੀ ਬਿੱਲੀ ਬਾਰੇ ਸੋਚ ਰਹੇ ਹੋ, ਤਾਂ ਕਹੋ, "ਇੱਕ ਬਿੱਲੀ ਅਕਾਸ਼ ਵਿੱਚ ਉੱਡ ਰਹੀ ਹੈ।

੩. **ਵਿਕਲਪਾਂ ਦੀ ਪੜਚੋਲ ਕਰੋ:** ਵੱਖ-ਵੱਖ ਸ਼ੈਲੀਆਂ ਲਾਗੂ ਕਰੋ ਅਤੇ ਦੇਖੋ ਕਿ ਟੂਲ ਚਿੱਤਰਾਂ ਨੂੰ ਕਿਵੇਂ ਦੁਬਾਰਾ ਕੰਮ ਕਰਦਾ ਹੈ।

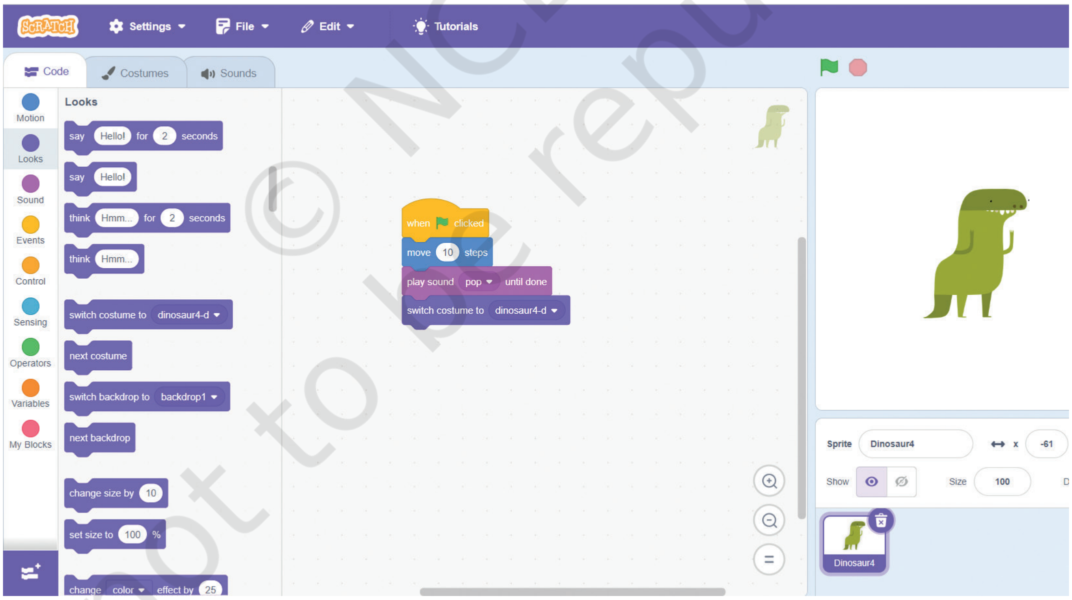
੪. **ਸੋਧੋ ਅਤੇ ਪ੍ਰਯੋਗ ਕਰੋ:** ਜੇ ਤੁਸੀਂ ਤਬਦੀਲੀਆਂ ਚਾਹੁੰਦੇ ਹੋ, ਤਾਂ ਉਨ੍ਹਾਂ ਦਾ ਵਰਣਨ ਕਰੋ। ਉਦਾਹਰਨ ਲਈ, "ਬਿੱਲੀ ਨੂੰ ਛੋਟਾ ਬਣਾਓ" ਜਾਂ "ਪਿਛੋਕੜ ਨੂੰ ਜੰਗਲ ਵਿੱਚ ਬਦਲੋ।

੫. **ਡਾਊਨਲੋਡ ਕਰੋ ਜਾਂ ਸੁਰੱਖਿਅਤ ਕਰੋ:** ਚਿੱਤਰ ਨੂੰ ਆਪਣੇ ਡਿਵਾਈਸ 'ਤੇ ਡਾਊਨਲੋਡ ਕਰੋ ਜਾਂ ਸੁਰੱਖਿਅਤ ਕਰੋ।

੬. ਹੁਣ ਤੁਸੀਂ ਇਸ ਨੂੰ ਜਿਸ ਵੀ ਮਕਸਦ ਲਈ ਚਾਹੁੰਦੇ ਹੋ ਵਰਤ ਸਕਦੇ ਹੋ।

ਗਤੀਵਿਧੀ ੬: ਆਪਣੇ ਅੱਖਰਾਂ ਅਤੇ ਵਸਤੂਆਂ ਨੂੰ ਪ੍ਰੋਗ੍ਰਾਮ ਕਰਨਾ

ਐਨੀਮੇਟ ਕਰਨ ਦੀ ਜ਼ਰੂਰਤ ਹੈ (ਚਿੱਤਰ ੪.੯)।



ਚਿੱਤਰ ੪.੯: *ਆਪਣੇ ਸਪਰਾਈਟ ਦੀ ਚੋਣ ਕਰੋ, ਅਤੇ ਕੋਡ ਬਲਾਕਾਂ ਨੂੰ ਆਪਣੀ ਵਿੰਡੋ 'ਤੇ ਖਿੱਚੋ ਤਾਂ ਜੋ ਇਹ ਤੁਹਾਡੀਆਂ ਹਿਦਾਇਤਾਂ ਦੀ ਪਾਲਣਾ ਕਰ ਸਕੇ*

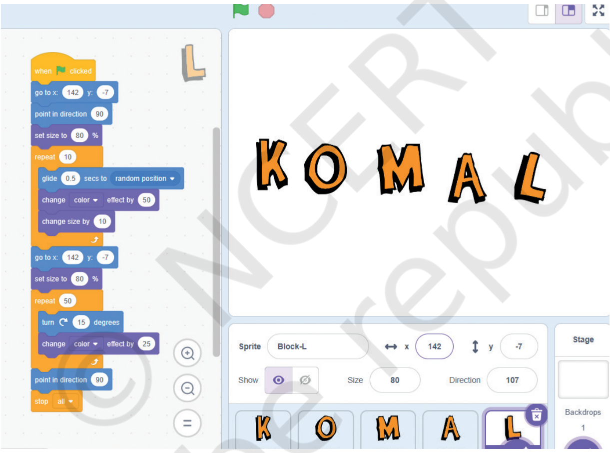
ਹੇਠਾਂ ਦਿੱਤੇ ਸਵਾਲ ਤੁਹਾਨੂੰ ਇਹ ਸੋਚਣ ਵਿੱਚ ਮਦਦ ਕਰਨਗੇ ਕਿ ਤੁਸੀਂ ਕੀ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹੋ ਅਤੇ ਇੱਕ ਰਿਕਾਰਡ ਬਣਾਈ ਰੱਖਣ ਵਿੱਚ ਵੀ ਤੁਹਾਡੀ ਮਦਦ ਕਰਨਗੇ ਜਿਸਦਾ ਤੁਸੀਂ ਬਾਅਦ ਵਿੱਚ ਹਵਾਲਾ ਦੇ ਸਕਦੇ ਹੋ:

© NCERT not to be republished

1. ਕੀ ਤੁਸੀਂ ਆਪਣੇ ਸਪਰਾਈਟ ਨੂੰ ਐਨੀਮੇਟ ਕਰਨ ਲਈ 'ਮੋਸ਼ਨ' ਅਤੇ 'ਲੁੱਕ' ਬਲਾਕਾਂ ਦੇ ਸੁਮੇਲ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਨ ਦੇ ਯੋਗ ਹੋ? ਹਾਂ ☐ ਨਹੀਂ ☐
2. ਕੀ ਤੁਸੀਂ 'ਕੰਟਰੋਲ' ਅਤੇ 'ਈਵੈਂਟਸ' ਬਲਾਕਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਕੇ ਸਪਰਾਈਟ ਨੂੰ ਐਨੀਮੇਟ ਕਰਨ ਦੇ ਯੋਗ ਹੋ? ਹਾਂ ☐ ਨਹੀਂ ☐
3. ਕੀ ਤੁਸੀਂ ਆਪਣੇ ਐਨੀਮੇਟਿਡ ਬਲਾਕ ਵਿੱਚ ਸੰਗੀਤ ਸ਼ਾਮਲ ਕਰਨ ਦੇ ਯੋਗ ਹੋ? ਹਾਂ ☐ ਨਹੀਂ ☐
4. ਕੀ ਤੁਸੀਂ ਮਲਟੀਪਲ ਸਪਰਾਈਟ ਦੀ ਚੋਣ ਕਰਨ ਦੇ ਯੋਗ ਹੋ? ਹਾਂ ☐ ਨਹੀਂ ☐
5. ਕੀ ਤੁਸੀਂ ਉਨ੍ਹਾਂ ਦਾ ਪਹਿਰਾਵਾ ਬਦਲਣ ਦੇ ਯੋਗ ਹੋ? ਹਾਂ ☐ ਨਹੀਂ ☐

ਗਤੀਵਿਧੀ 7: ਆਪਣੇ ਦੋਸਤ ਲਈ ਇੱਕ ਐਨੀਮੇਟਿਡ ਜਨਮਦਿਨ ਕਾਰਡ ਬਣਾਓ

ਹੁਣ ਕਿਸੇ ਦੋਸਤ ਲਈ ਉਸਦੇ ਨਾਮ ਅਤੇ/ਜਾਂ ਚਿੱਤਰ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਕੇ ਇੱਕ ਐਨੀਮੇਟਿਡ ਜਨਮਦਿਨ ਕਾਰਡ ਬਣਾਓ (ਚਿੱਤਰ 4.10)।



4.10: *ਤੁਸੀਂ ਸਕ੍ਰੈਚ 'ਤੇ ਵੀ ਐਨੀਮੇਸ਼ਨ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹੋ; ਅੱਖਰ ਇਸ ਵਿੰਡੋ ਵਿੱਚ ਐਨੀਮੇਟ ਕੀਤੇ ਗਏ ਹਨ*

ਹੇਠਾਂ ਦਿੱਤੇ ਸਵਾਲਾਂ ਦਾ ਸੈੱਟ ਦੋਵੇਂ ਤੁਹਾਡੀ ਅਗਵਾਈ ਕਰਨਗੇ ਅਤੇ ਤੁਸੀਂ ਜੋ ਕਰ ਰਹੇ ਹੋ ਉਸ ਦਾ ਰਿਕਾਰਡ ਰੱਖਣ ਵਿੱਚ ਤੁਹਾਡੀ ਮਦਦ ਕਰਨਗੇ।

1. ਕੀ ਤੁਸੀਂ ਆਪਣੇ ਦੋਸਤ ਦੀ ਤਸਵੀਰ ਨੂੰ ਸਪਰਾਈਟ ਵਜੋਂ ਆਯਾਤ ਕਰਨ ਅਤੇ ਵਰਤਣ ਦੇ ਯੋਗ ਹੋ? ਹਾਂ ☐ ਨਹੀਂ ☐
2. ਕੀ ਤੁਸੀਂ ਆਪਣੇ ਦੋਸਤ ਦੇ ਸਪਰਾਈਟ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਕੇ ਐਨੀਮੇਟਿਡ ਜਨਮਦਿਨ ਸੰਦੇਸ਼ ਬਣਾਉਣ ਲਈ 'ਮੋਸ਼ਨ', 'ਲੁੱਕ', 'ਕੰਟਰੋਲ' ਅਤੇ 'ਈਵੈਂਟਸ' ਬਲਾਕਾਂ ਦੇ ਸੁਮੇਲ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਨ ਦੇ ਯੋਗ ਹੋ? ਹਾਂ ☐ ਨਹੀਂ ☐
3. ਕੀ ਤੁਸੀਂ ਐਨੀਮੇਟਿਡ ਕਾਰਡ ਲਈ ਬੈਕਗ੍ਰਾਉਂਡ ਸੰਗੀਤ ਵਜੋਂ ਆਪਣੇ ਦੋਸਤ ਦੇ ਮਨਪਸੰਦ ਗਾਣੇ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਨ ਦੇ ਯੋਗ ਹੋ? ਹਾਂ ☐ ਨਹੀਂ ☐

© NCERT not to be republished

੪. ਕੀ ਤੁਸੀਂ ਕਾਰਡ ਨੂੰ ਸੁਰੱਖਿਅਤ ਕਰਨ ਅਤੇ ਇਸਨੂੰ ਆਪਣੇ ਦੋਸਤ ਨਾਲ ਸਾਂਝਾ ਕਰਨ ਦੇ ਯੋਗ ਹੋ? ਹਾਂ ☐ ਨਹੀਂ ☐

੫. ਕੀ ਇਸ ਐਨੀਮੇਟਿਡ ਜਨਮਦਿਨ ਕਾਰਡ ਨੂੰ ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਕਰਨ ਵਿੱਚ ਤੁਹਾਨੂੰ ਕਿਸੇ ਚੁਣੌਤੀਆਂ ਦਾ ਸਾਹਮਣਾ ਕਰਨਾ ਪਿਆ? ਹਾਂ ਜਾਂ ਨਹੀਂ ਜੇ ਹਾਂ, ਤਾਂ ਤੁਸੀਂ ਉਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਕਿਵੇਂ ਹੱਲ ਕੀਤਾ? ਹਾਂ ☐ ਨਹੀਂ ☐

....

....

....

੬. ਕੀ ਤੁਸੀਂ ਸਕ੍ਰੈਚ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਕੇ ਕੁਝ ਹੋਰ ਬਣਾਉਣ ਦੀ ਕੋਸ਼ਿਸ਼ ਕੀਤੀ ਸੀ? ਹਾਂ ☐ ਨਹੀਂ ☐

....

....

....

ਗਤੀਵਿਧੀ ੮: ਆਪਣੀ ਖੇਡ ਨੂੰ ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਕਰਨਾ

ਹੁਣ ਤੁਸੀਂ ਆਪਣੀ ਖੁਦ ਦੀ ਖੇਡ ਨੂੰ ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਕਰਨ ਲਈ ਤਿਆਰ ਹੋ।

ਪਹਿਲੀ ਚੀਜ਼ ਜੋ ਤੁਹਾਨੂੰ ਕਰਨ ਦੀ ਲੋੜ ਹੈ ਉਹ ਹੈ ਆਪਣੀ ਖੇਡ ਦੇ ਵੇਰਵਿਆਂ ਦੀ ਯੋਜਨਾ ਬਣਾਉਣਾ। ਇਸ ਨੂੰ 'ਸਟੋਰੀਬੋਰਡ' ਬਣਾਉਣ ਵਜੋਂ ਜਾਣਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ (ਚਿੱਤਰ ੪.੧੧)।

ਸਟੋਰੀਬੋਰਡ

ਇੱਕ ਸਟੋਰੀਬੋਰਡ ਇਹ ਯੋਜਨਾ ਬਣਾਉਣ ਵਿੱਚ ਮਦਦ ਕਰਦਾ ਹੈ ਕਿ ਕਿਸੇ ਗੇਮ ਜਾਂ ਐਨੀਮੇਸ਼ਨ ਦੌਰਾਨ ਸਕ੍ਰੀਨ 'ਤੇ ਕੀ ਦਿਖਾਇਆ ਜਾਵੇਗਾ। ਇਹ ਇੱਕ ਰੋਡਮੈਪ ਵਰਗਾ ਹੈ। ਤੁਸੀਂ ਇਸ ਨੂੰ ਕਾਗਜ਼ 'ਤੇ ਬਣਾ ਸਕਦੇ ਹੋ ਜਾਂ ਆਪਣੀ ਯੋਜਨਾ ਦੇ ਵੇਰਵਿਆਂ ਨਾਲ ਦਸਤਾਵੇਜ਼ ਬਣਾਉਣ ਲਈ ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹੋ। ਤੁਸੀਂ ਆਪਣੇ ਅੱਖਰਾਂ ਨੂੰ ਸਕੈਚ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹੋ, ਵਿਸਥਾਰ ਨਾਲ ਦੱਸ ਸਕਦੇ ਹੋ ਕਿ ਉਹ ਕਮਾਂਡਾਂ ਦਾ ਜਵਾਬ ਕਿਵੇਂ ਦੇਣਗੇ, ਅਤੇ ਸੰਖੇਪ ਵਿੱਚ ਕਾਰਵਾਈਆਂ ਦਾ ਕ੍ਰਮ ਦਿਖਾ ਸਕਦੇ ਹੋ। ਹਰ ਚੀਜ਼ ਜੋ ਤੁਹਾਡੇ ਦਿਮਾਗ ਵਿੱਚ ਹੈ ਉਹ ਸਟੋਰੀਬੋਰਡ ਵਿੱਚ ਜਾ ਸਕਦੀ ਹੈ।

ਇੱਕ ਵਿਸਥਾਰਤ ਯੋਜਨਾ ਨੂੰ ਯਕੀਨੀ ਬਣਾਉਣ ਲਈ ਇੱਕ ਸਟੋਰੀਬੋਰਡ ਬਣਾਉਣਾ ਮਹੱਤਵਪੂਰਨ ਹੈ ਤਾਂ ਜੋ ਤੁਹਾਨੂੰ ਆਪਣੀ ਗੇਮ ਜਾਂ ਐਨੀਮੇਸ਼ਨ ਬਣਾਉਣਾ ਸ਼ੁਰੂ ਕਰਦੇ ਸਮੇਂ ਰੁਕਣਾ ਅਤੇ ਸੋਚਣਾ ਨਾ ਪਵੇ।

© NCERT not to be republished

ਚਿੱਤਰ ੪.੧੧: *ਐਨੀਮੇਸ਼ਨ ਲਈ ਸਟੋਰੀਬੋਰਡ ਦੀ ਇੱਕ ਉਦਾਹਰਣ*

© NCERT not to be republished

ਨੋਟਸ:

ਵਿਸ਼ੇਸ਼ ਹਦਾਇਤਾਂ: ਯਕੀਨੀ ਬਣਾਓ ਕਿ ਰਾਕੇਸ਼ ਇੱਕ ਅਧਿਐਨ ਮੇਜ਼ 'ਤੇ ਬੈਠਾ ਹੈ ਅਤੇ ਉਸਦੀ ਮੇਜ਼ 'ਤੇ ਇੱਕ ਗਲਾਸ ਦੁੱਧ ਰੱਖਿਆ ਗਿਆ ਹੈ।

ਅੰਤ ਵਿੱਚ, ਤੁਸੀਂ ਦਿਖਾ ਸਕਦੇ ਹੋ ਕਿ ਸੋਨੂੰ ਰਾਕੇਸ਼ ਵੱਲ ਛਾਲ ਮਾਰਦਾ ਹੈ, ਜਿਸ ਨਾਲ ਗਲਾਸ ਡਿੱਗ ਜਾਂਦਾ ਹੈ, ਮੇਜ਼ 'ਤੇ ਦੁੱਧ ਸੁੱਟਦਾ ਹੈ।

ਖੇਡ ਦੇ ਵਿਚਾਰ ਨੂੰ ਆਪਣੇ ਸਾਥੀਆਂ ਨੂੰ ਪੇਸ਼ ਕਰੋ; ਕੀ ਤੁਹਾਨੂੰ ਕੋਈ ਸੁਝਾਅ ਮਿਲੇ? ਹਾਂ/ਨਹੀਂ
ਜੇ ਹਾਂ, ਤਾਂ ਤੁਸੀਂ ਉਨ੍ਹਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਿਵੇਂ ਕੀਤੀ?

....

....

....

....

ਗਤੀਵਿਧੀ ੯: ਆਪਣੀ ਗੇਮ ਨੂੰ ਕੋਡ ਕਰਨਾ

ਆਪਣੇ ਅਧਿਆਪਕਾਂ ਜਾਂ ਕਿਸੇ ਹੋਰ ਵਿਅਕਤੀ ਦੀ ਮਦਦ ਨਾਲ, ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਕੀਤੀ ਗੇਮ ਲਈ ਕੋਡ (ਚਿੱਤਰ ੪.੧੨) ਲਿਖੋ:

- ਕਿਰਦਾਰਾਂ ਅਤੇ ਦ੍ਰਿਸ਼ਾਂ ਨੂੰ ਬਣਾਉਣਾ
- ਅੱਖਰਾਂ ਨੂੰ ਐਨੀਮੇਟ ਕਰਨਾ
- ਸੰਵਾਦ ਅਤੇ ਟੈਕਸਟ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਨਾ
- ਕਹਾਣੀ ਵਿੱਚ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਘਟਨਾਵਾਂ ਨੂੰ ਟ੍ਰਿਗਰ ਕਰਨ ਲਈ ਈਵੈਂਟ ਬਲਾਕਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਨਾ
- ਬੈਕਗ੍ਰਾਉਂਡ ਸੰਗੀਤ ਜੋੜਨ ਲਈ ਆਵਾਜ਼ ਬਲਾਕਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਨਾ

ਚਿੱਤਰ ੪.੧੨: ***ਇਸ ਕੋਡ ਵਿੱਚ, ਬਿੱਲੀ ੧੦ ਕਦਮ ਅੱਗੇ ਵਧੇਗੀ ਅਤੇ ਇੱਕ ਵਾਰ ਜਦੋਂ ਤੁਸੀਂ ਸਟਾਰਟ ਦਬਾਉਂਦੇ ਹੋ ਤਾਂ "ਹੈਲੋ" ਕਹੇਗੀ***

੧. ਉਸ ਗੇਮ ਲਈ ਇੱਕ ਸਕ੍ਰਿਪਟ ਲਿਖੋ ਜਿਸਨੂੰ ਤੁਸੀਂ ਐਕਟੀਵਿਟੀ ੫ ਵਿੱਚ ਇਨ-ਬਿਲਟ ਬਲਾਕਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਕੇ ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਕੀਤਾ ਹੈ, ਜਿਵੇਂ ਕਿ ਗਤੀ, ਦਿੱਖ, ਆਵਾਜ਼, ਘਟਨਾਵਾਂ, ਨਿਯੰਤਰਣ, ਸੈਂਸਿੰਗ, ਆਪਰੇਟਰ, ਵੇਰੀਏਬਲ, ਆਦਿ। ਅਤੇ ਨਿਯੰਤਰਣ ਢਾਂਚੇ ਜਿਨ੍ਹਾਂ ਵਿੱਚ ਲੂਪ ਅਤੇ ਸ਼ਰਤਾਂ ਵਾਲੇ ਬਿਆਨ ਸ਼ਾਮਲ ਹਨ।

....

....

....

....

© NCERT not to be republished

੨. ਆਪਣੀ ਗੇਮ ਦੇ ਨਾਮ ਨਾਲ ਇੱਕ ਲੋਗੋ ਤਿਆਰ ਕਰੋ ਅਤੇ ਹੇਠਾਂ ਦਿੱਤੀ ਜਗ੍ਹਾ ਵਿੱਚ ਉਸਦੀ ਫੋਟੋ ਚਿਪਕਾਓ।

੩. ਕੀ ਤੁਸੀਂ ਹੇਠ ਲਿਖੀਆਂ ਚੀਜ਼ਾਂ ਕਰਨ ਦੇ ਯੋਗ ਹੋ?

a. ਸਟੇਜ ਸੈੱਟ ਕਰਨਾ

- ਚਿੱਤਰ ਆਯਾਤ ਕਰਕੇ ਗੇਮ ਦੇ ਪੜਾਅ ਲਈ ਪਿਛੋਕੜ ਚੁਣੋ ਜਾਂ ਬਣਾਓ। ਹਾਂ ☐ ਨਹੀਂ ☐
- ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਜਾਂ ਆਯਾਤ ਸਪਰਾਈਟ ਹਾਂ ☐ ਨਹੀਂ ☐
- ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਕਰੋ ਜਾਂ ਆਬਜੈਕਟ ਆਯਾਤ ਕਰੋ ਹਾਂ ☐ ਨਹੀਂ ☐

b. ਆਪਣੇ ਸਪਰਾਈਟ ਨੂੰ ਕੋਡ ਕਰੋ

- ਆਪਣੇ ਸਪਰਾਈਟ ਦੀਆਂ ਗਤੀਵਿਧੀਆਂ ਨੂੰ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਕਰਨ ਲਈ 'ਮੋਸ਼ਨ' ਅਤੇ 'ਲੁੱਕ' ਬਲਾਕਾਂ ਦੇ ਸੁਮੇਲ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰੋ। ਹਾਂ ☐ ਨਹੀਂ ☐
- ਵੱਖ-ਵੱਖ ਕੋਡ ਬਲਾਕਾਂ ਨਾਲ ਪ੍ਰਯੋਗ ਕਰੋ ਕੋਈ ਨਿਯੰਤਰਣ ਅੰਦੋਲਨ, ਅੰਤਰਕਿਰਿਆਵਾਂ, ਐਨੀਮੇਸ਼ਨ ਅਤੇ ਗੇਮ ਤਰਕ ਨਹੀਂ। ਹਾਂ ☐ ਨਹੀਂ ☐

c. ਗੇਮ ਮਕੈਨਿਕਸ ਨੂੰ ਲਾਗੂ ਕਰੋ

- 'ਕੰਟਰੋਲ' ਬਲਾਕਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਕੇ ਖੇਡ ਦੇ ਨਿਯਮਾਂ ਨੂੰ ਪਰਿਭਾਸ਼ਿਤ ਕਰੋ। ਹਾਂ ☐ ਨਹੀਂ ☐
- ਇੰਟਰਐਕਟਿਵ ਗੇਮਪਲੇ ਤੱਤ ਬਣਾਉਣ ਲਈ ਸ਼ਰਤਾਂ (ਜੇ ਹੋਰ ਬਿਆਨ), ਲੂਪ, ਵੇਰੀਏਬਲ ਅਤੇ ਸੈਂਸਿੰਗ ਬਲਾਕਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰੋ। ਹਾਂ ☐ ਨਹੀਂ ☐
- ਵਿਸ਼ੇਸ਼ ਘਟਨਾਵਾਂ ਦੇ ਜਵਾਬ ਵਿੱਚ ਕਾਰਵਾਈਆਂ ਨੂੰ ਚਾਲੂ ਕਰਨ ਲਈ 'ਈਵੈਂਟ' ਬਲਾਕਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰੋ। ਹਾਂ ☐ ਨਹੀਂ ☐

© NCERT not to be republished

- 'ਸਾਉਂਡ' ਪ੍ਰਭਾਵਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਕੇ ਬੈਕਗ੍ਰਾਉਂਡ ਸੰਗੀਤ ਜੋੜ ਕੇ ਗੇਮਿੰਗ ਅਨੁਭਵ ਨੂੰ ਵਧਾਓ। ਹਾਂ ☐ ਨਹੀਂ ☐

੪. ਕੀ ਤੁਹਾਨੂੰ ਖੇਡ ਨੂੰ ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਕਰਨ ਵਿੱਚ ਕਿਸੇ ਚੁਣੌਤੀਆਂ ਦਾ ਸਾਹਮਣਾ ਕਰਨਾ ਪਿਆ? ਜੇ ਹਾਂ, ਤਾਂ ਤੁਸੀਂ ਉਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਕਿਵੇਂ ਹੱਲ ਕੀਤਾ? ਹਾਂ ☐ ਨਹੀਂ ☐

....

ਗਤੀਵਿਧੀ ੧੦: ਇਸ ਨੂੰ ਅਜ਼ਮਾਉਣਾ

ਜਾਂਚ ਕਰੋ ਕਿ ਕੀ ਤੁਹਾਡੀ ਗੇਮ ਕੰਮ ਕਰ ਰਹੀ ਹੈ।

੧. ਸਕ੍ਰੈਚ ਵਿੱਚ 'ਸ਼ੇਅਰ' ਬਟਨ 'ਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰਕੇ ਆਪਣੀ ਗੇਮ ਪ੍ਰਕਾਸ਼ਤ ਕਰੋ।
੨. ਗਰੁੱਪ ਦੇ ਹੋਰ ਮੈਂਬਰਾਂ ਨੂੰ ਗੇਮ ਖੇਡਣ ਦੀ ਬੇਨਤੀ ਕਰੋ।
੩. ਕੀ ਕੋਈ ਮੁੱਦੇ ਜਾਂ 'ਬੱਗ' ਹਨ ਜਿਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਸੁਚਾਰੂ ਕੰਮ ਕਰਨ ਲਈ ਹਟਾਉਣ ਦੀ ਲੋੜ ਹੈ? ਹਾਂ ☐ ਨਹੀਂ ☐

ਗਤੀਵਿਧੀ ੧੧: ਆਪਣੀ ਖੇਡ ਨੂੰ ਸਾਂਝਾ ਕਰਨਾ

ਹੁਣ ਕਲਪਨਾ ਕਰੋ ਕਿ ਜੇ ਕੋਈ ਅਜਿਹਾ ਵਿਅਕਤੀ ਜਿਸ ਨਾਲ ਤੁਸੀਂ ਕੰਮ ਨਹੀਂ ਕੀਤਾ ਹੈ ਉਹ ਖੇਡ ਖੇਡਦਾ ਹੈ। ਤੁਹਾਨੂੰ ਉਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਖੇਡ ਪੇਸ਼ ਕਰਨੀ ਪਵੇਗੀ ਅਤੇ ਮੁੱਢਲੀਆਂ ਹਦਾਇਤਾਂ ਦੇਣੀਆਂ ਪੈਣਗੀਆਂ। ਤੁਸੀਂ ਜਾਂ ਤਾਂ ਆਡੀਓ ਜਾਂ ਵੀਡੀਓ ਕਲਿੱਪ ਬਣਾ ਕੇ ਜਾਂ ਦਸਤਾਵੇਜ਼ ਬਣਾ ਕੇ ਅਜਿਹਾ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹੋ।

ਹੇਠਾਂ ਦਿੱਤੇ ਸਵਾਲ ਇਹਨਾਂ ਹਿਦਾਇਤਾਂ ਨੂੰ ਵਿਕਸਤ ਕਰਨ ਵਿੱਚ ਤੁਹਾਡੀ ਮਦਦ ਕਰਨਗੇ।

੧. ਤੁਹਾਡੀ ਖੇਡ ਦਾ ਨਾਮ ਕੀ ਹੈ?

....

੨. ਖੇਡ ਦੇ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਭਾਗ ਕਿਹੜੇ ਹਨ?

....

....

....

....

© NCERT not to be republished

੩. ਖੇਡ ਦੇ ਨਿਯਮ ਜਾਂ ਖੇਡਣ ਦੀਆਂ ਹਦਾਇਤਾਂ ਕੀ ਹਨ?

....

....

ਮੈਂ ਦੂਜਿਆਂ ਤੋਂ ਕੀ ਸਿੱਖਿਆ ਅਤੇ ਮੈਂ ਇਸਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਿਵੇਂ ਕੀਤੀ?

ਤੁਸੀਂ ਸਕ੍ਰੈਚ 'ਤੇ ਵੀਡੀਓ ਵੇਖੇ ਅਤੇ ਦੂਜਿਆਂ ਨਾਲ ਵਿਚਾਰ ਵਟਾਂਦਰਾ ਕੀਤਾ ਕਿ ਗੇਮਾਂ ਕਿਵੇਂ ਬਣਾਉਣੀਆਂ ਹਨ।

੧. ਕੀ ਤੁਸੀਂ ਕੋਈ ਟਿਊਟੋਰੀਅਲ ਦੇਖਿਆ ਹੈ ਜਾਂ ਦੇਖਿਆ ਹੈ ਕਿ ਦੂਜਿਆਂ ਨੇ ਆਪਣੇ ਪ੍ਰੋਜੈਕਟਾਂ ਨੂੰ ਕਿਵੇਂ ਕੋਡ ਕੀਤਾ ਹੈ?

....

....

੨. ਕੀ ਤੁਸੀਂ ਸਹਿਪਾਠੀਆਂ ਨਾਲ ਕਿਸੇ ਪ੍ਰੋਜੈਕਟ 'ਤੇ ਕੰਮ ਕੀਤਾ ਸੀ? ਤੁਸੀਂ ਉਨ੍ਹਾਂ ਤੋਂ ਕੀ ਸਿੱਖਿਆ?

....

....

....

....

੩. ਕੀ ਤੁਸੀਂ ਆਪਣੇ ਅਧਿਆਪਕ ਜਾਂ ਸਾਥੀਆਂ ਤੋਂ ਮਦਦ ਜਾਂ ਸਲਾਹ ਮੰਗੀ ਸੀ? ਤੁਹਾਨੂੰ ਮਿਲੀ ਸਭ ਤੋਂ ਮਦਦਗਾਰ ਸਲਾਹ ਕੀ ਸੀ?

....

....

....

....

© NCERT not to be republished

੪. ਸਾਥੀਆਂ ਦੀ ਮਦਦ ਨਾਲ ਤੁਸੀਂ ਕਿਹੜੀਆਂ ਨਵੀਆਂ ਤਕਨੀਕਾਂ ਜਾਂ ਬਲਾਕਾਂ ਦੀ ਖੋਜ ਕੀਤੀ?

....

....

....

....

....

੫. ਕੀ ਦੂਜਿਆਂ ਤੋਂ ਸਿੱਖਣਾ ਤੁਹਾਡੇ ਪ੍ਰੋਜੈਕਟਾਂ ਵਿੱਚ ਕਿਸੇ ਨਵੇਂ ਵਿਚਾਰਾਂ ਜਾਂ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ਤਾਵਾਂ ਨੂੰ ਪ੍ਰੇਰਿਤ ਕਰਦਾ ਹੈ?

....

....

....

....

....

6. ਕੀ ਤੁਹਾਨੂੰ ਸਕ੍ਰੈਚ ਵਾਲੇ ਦੂਜਿਆਂ ਨੂੰ ਸਿਖਾਉਣ ਜਾਂ ਮਦਦ ਕਰਨ ਦਾ ਮੌਕਾ ਮਿਲਿਆ ਹੈ? ਤੁਸੀਂ ਉਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਕੀ ਸਿਖਾਇਆ, ਅਤੇ ਇਸ ਨੇ ਤੁਹਾਡੀ ਆਪਣੀ ਸਮਝ ਨੂੰ ਮਜ਼ਬੂਤ ਕਰਨ ਵਿੱਚ ਤੁਹਾਡੀ ਕਿਵੇਂ ਮਦਦ ਕੀਤੀ?

....

....

....

....

....

....

....

....

© NCERT not to be republished

ਮੈਂ ਕੀ ਕੀਤਾ ਅਤੇ ਇਸ ਨੂੰ ਕਿੰਨਾ ਸਮਾਂ ਲੱਗਿਆ?

ਇਹ ਸਮਝਣਾ ਮਹੱਤਵਪੂਰਨ ਹੈ ਕਿ ਕਿਸੇ ਗਤੀਵਿਧੀ ਨੂੰ ਪੂਰਾ ਕਰਨ ਲਈ ਕਿੰਨਾ ਸਮਾਂ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ।

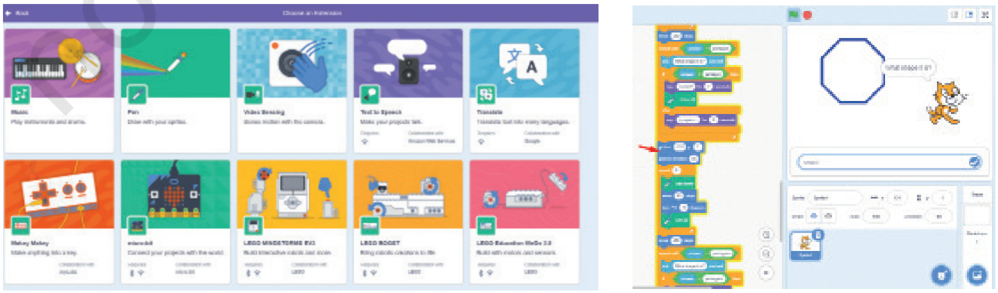
ਹਰੇਕ ਗਤੀਵਿਧੀ 'ਤੇ ਤੁਹਾਡੇ ਵੱਲੋਂ ਬਿਤਾਏ ਗਏ ਸਮੇਂ ਦੀ ਅਨੁਮਾਨਿਤ ਗਿਣਤੀ ਦੀ ਗਣਨਾ ਕਰੋ। ਉਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਹੇਠਾਂ ਦਿੱਤੀ ਟਾਈਮਲਾਈਨ 'ਤੇ ਨਿਸ਼ਾਨ ਲਗਾਓ। ਜੇ ਤੁਸੀਂ ਕਿਤਾਬ ਵਿੱਚ ਸੁਝਾਏ ਗਏ ਗਤੀਵਿਧੀਆਂ ਤੋਂ ਵੱਧ ਕੰਮ ਕੀਤਾ ਹੈ, ਤਾਂ ਕਿਰਪਾ ਕਰਕੇ ਸੰਖਿਆ ਅਤੇ ਸਮਾਂ ਸ਼ਾਮਲ ਕਰੋ।

ਸਰਗਰਮੀ	੧	੨	੩	੪	੫	6	7	8
ਸਮਾਂ ਲਿਆ ਗਿਆ *(ਮਿਆਦ)*	---	---	---	---	---	---	---	---

ਮੈਂ ਹੋਰ ਕੀ ਕਰ ਸਕਦਾ ਹਾਂ?

੧. ਤੁਸੀਂ ਆਪਣੇ ਆਲੇ-ਦੁਆਲੇ ਦੇ ਲੋਕਾਂ ਅਤੇ ਵਸਤੂਆਂ ਦੀਆਂ ਫੋਟੋਆਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਕੇ ਆਪਣੇ ਰੋਜ਼ਾਨਾ ਜੀਵਨ ਨਾਲ ਸਬੰਧਿਤ ਇੱਕ ਗੇਮ/ਐਨੀਮੇਟਿਡ ਕਹਾਣੀ ਬਣਾ ਸਕਦੇ ਹੋ। ਕਿਰਪਾ ਕਰਕੇ ਪਹਿਲਾਂ ਇਜਾਜ਼ਤ ਲੈਣਾ ਯਾਦ ਰੱਖੋ। ਆਪਣੇ ਪਰਿਵਾਰਕ ਮੈਂਬਰਾਂ ਅਤੇ ਭਾਈਚਾਰੇ ਦੇ ਬਜ਼ੁਰਗਾਂ ਨਾਲ ਆਪਣੀ ਮਨਪਸੰਦ ਲੋਕ ਕਹਾਣੀ ਬਾਰੇ ਵਿਚਾਰ-ਵਟਾਂਦਰਾ ਕਰੋ। ਪਾਤਰਾਂ, ਪਲਾਟਾਂ, ਮਹੱਤਵਪੂਰਨ ਦ੍ਰਿਸ਼ਾਂ ਆਦਿ ਦਾ ਵੇਰਵਾ ਦਿੰਦੇ ਹੋਏ ਇੱਕ ਸਟੋਰੀਬੋਰਡ ਤਿਆਰ ਕਰੋ। ਪਾਤਰਾਂ ਅਤੇ ਦ੍ਰਿਸ਼ਾਂ ਨੂੰ ਬਣਾ ਕੇ ਇਸ ਕਹਾਣੀ ਨੂੰ ਸਕ੍ਰੈਚ ਵਿੱਚ ਅਨੁਵਾਦ ਕਰੋ; ਅੱਖਰਾਂ ਨੂੰ ਐਨੀਮੇਟ ਕਰਨਾ; ਸੰਵਾਦ ਅਤੇ ਟੈਕਸਟ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਨਾ; ਕਹਾਣੀ ਵਿੱਚ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਘਟਨਾਵਾਂ ਨੂੰ ਚਾਲੂ ਕਰਨ ਲਈ ਈਵੈਂਟ ਬਲਾਕਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਨਾ; ਅਤੇ ਬੈਕਗ੍ਰਾਉਂਡ ਸੰਗੀਤ ਜੋੜਨ ਲਈ ਸਾਊਂਡ ਬਲਾਕਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਨਾ।

੨. ਤੁਸੀਂ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਗੇਮਾਂ ਬਣਾਉਣ ਲਈ ਸਕ੍ਰੈਚ ਐਕਸਟੈਂਸ਼ਨ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹੋ। ਉਦਾਹਰਨ ਲਈ, ਤੁਸੀਂ ਆਪਣੇ ਖੁਦ ਦੇ ਆਕਾਰ ਅਤੇ ਅੰਕੜੇ ਬਣਾਉਣ ਲਈ ਪੈਨ ਐਕਸਟੈਂਸ਼ਨ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹੋ (ਚਿੱਤਰ ੪.੧੩)।



ਚਿੱਤਰ ੪.੧੩: ਸਕ੍ਰੈਚ ਐਕਸਟੈਂਸ਼ਨ ਅਤੇ ਪੈਨ ਐਕਸਟੈਂਸ਼ਨ ਦੀ ਵਰਤੋਂ

not to be republished © NCERT

ਸੋਚੋ ਅਤੇ ਜਵਾਬ ਦਿਓ

੧. ਤੁਹਾਨੂੰ ਕੀ ਕਰਨ ਵਿੱਚ ਮਜ਼ਾ ਆਇਆ?

੨. ਤੁਹਾਨੂੰ ਕਿਹੜੀਆਂ ਚੁਣੌਤੀਆਂ ਦਾ ਸਾਹਮਣਾ ਕਰਨਾ ਪਿਆ?

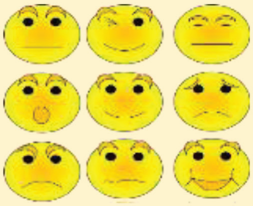
੩. ਅਗਲੀ ਵਾਰ ਤੁਸੀਂ ਵੱਖਰੇ ਤਰੀਕੇ ਨਾਲ ਕੀ ਕਰੋਗੇ?

੪. ਆਨਲਾਈਨ ਅਤੇ ਆਫਲਾਈਨ ਗੇਮਾਂ ਦੀ ਤੁਲਨਾ ਕਰੋ। ਤਿੰਨ ਚੀਜ਼ਾਂ ਦੱਸੋ ਜੋ ਤੁਸੀਂ ਹਰੇਕ ਬਾਰੇ ਪਸੰਦ ਕਰਦੇ ਹੋ।

੫. ਪ੍ਰੋਜੈਕਟ ਨਾਲ ਸਬੰਧਤ ਕਿਹੜੀਆਂ ਨੌਕਰੀਆਂ ਹਨ? ਆਲੇ ਦੁਆਲੇ ਦੇਖੋ, ਲੋਕਾਂ ਨਾਲ ਗੱਲ ਕਰੋ ਅਤੇ ਆਪਣਾ ਜਵਾਬ ਲਿਖੋ। ਤੁਹਾਡੇ ਦੁਆਰਾ ਕੀਤੀਆਂ ਗਤੀਵਿਧੀਆਂ ਨਾਲ ਸਬੰਧਤ ਨੌਕਰੀਆਂ ਦੀਆਂ ਕੁਝ ਉਦਾਹਰਣਾਂ, ਪ੍ਰੋਗਰਾਮਰ, ਸਾੱਫਟਵੇਅਰ ਡਿਵੈਲਪਰ, ਗੇਮ ਡਿਵੈਲਪਰ ਅਤੇ ੩ ਡੀ ਐਨੀਮੇਟਰ ਹਨ.

© NCERT not to be republished

ਆਪਣੀ ਮਾਨਸਿਕ ਅਤੇ ਸਰੀਰਕ ਸਿਹਤ ਦਾ ਧਿਆਨ ਰੱਖੋ।

ਆਪਣੀਆਂ ਭਾਵਨਾਵਾਂ ਬਾਰੇ ਗੱਲ ਕਰੋ।	ਤੰਦਰੁਸਤ ਅਤੇ ਗਤੀਸ਼ੀਲ ਹੋਣਾ	ਪੌਸ਼ਟਿਕ ਭੋਜਨ ਖਾਓ	ਚੰਗੀ ਤਰ੍ਹਾਂ ਸੌਣਾ
			
ਆਪਣੀ ਪਸੰਦ ਦੀਆਂ ਚੀਜ਼ਾਂ ਕਰੋ।	**ਕੰਮ ਤੇ ਆਰਾਮ ਕਰਨਾ**	**ਦੋਸਤਾਂ ਦੇ ਸੰਪਰਕ ਵਿਚ ਰਹੋ।**	**ਚੰਗਾ ਬਣਨਾ ਸਿੱਖੋ।**

© NCERT not to be republished