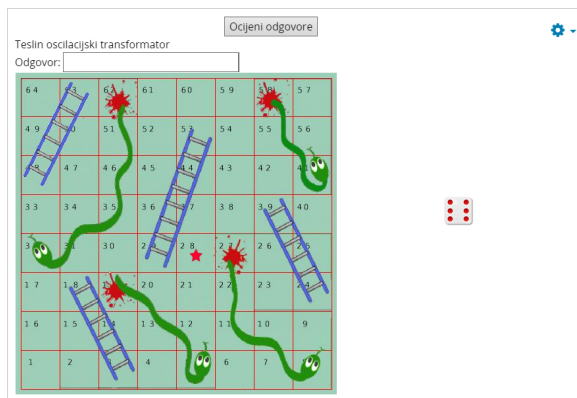


Merlin 20/21 Zmije i ljestve

Igra **Zmije i ljestve** je klasična igrice koja se inače igra na ploči. Cilj igre je stići od polja s brojem 1 do polja s brojem 36 (ploča 6x6) ili 64 (ploča 8x8). Igrač napreduje kroz polja u skladu s brojem koji se okrene za kocki smještenoj desno od ploče za igranje.

Na bacanje kocke igrač ne može utjecati.

Ako točno odgovori na pitanje, igrač se pomiče za onoliko mjesta koliko je prikazano na kocki. Ako stane na polje gdje je početak ljestava, automatski se penje na polje na kojemu se nalazi vrh ljestava. Ako se prilikom netočnoga odgovora nađe na polju na kojemu se nalazi vrh repa zmije s crvenom mrljom, automatski se spušta na polje na kojemu se nalazi glava zmije.



Slika: Zmije i ljestve

Općenito

Name

Zmije i ljestve

Opis

Moodle auto-oblik

☐ Prikaži opis/upute na naslovnici

Izvor pitanja

Rječnik

Odaberite rječnik

Teslini izumi

Postavke za Zmije i ljestve

Raspored

Pitanje na vrhu slike

Pozadina

8x8 - 4 Snakes - 4 Ladders

Pozadinska slika

Odaberi datoteku... Najveća veličina pojedine datoteke: 512MB

Pozicije ljestava (L) i zmija (S)

L3-18,S5-19,S8-27,L24-39,L29-53,S32-62,S41-58,L48-63

Slika: Postavke igre Zmije i ljestve

U sekciji **Općenito** nastavnik odabire izvor pitanja koji će se koristiti u igri **Zmije i ljestve** (Rječnik, Pitanja ili Test) te upisuje maksimalni broj pokušaja rješavanja.

U sekciji **Postavke za Zmije i ljestve** moguće je odrediti sljedeće postavke:

- Raspored – moguće je izabrati hoće li se pitanje prikazivati na vrhu ili na dnu slike
- Pozadina – omogućuje odabir između dvije pozadine predefinirane u sustavu (8x8 – 4 zmije – 4 ljestve i 6x6 – 3 zmije – 3 ljestve) ili samostalnu izradu korisničke pozadine. Prilikom izrade korisničke pozadine korisnik treba postaviti datoteku koju će koristiti kao pozadinsku sliku, definirati broj redaka i stupaca te poziciju ljestava (L) i zmija (S). Ljestve vode igrača prema

gore, a položaj na ploči im se određuje 4 polja prema gore i 4 polja ulijevo ili udesno od početne točke. Zmije vode igrača uvijek prema dolje (od glave prema repu ili od repa s crvenom mrljom prema glavi), a položaj na ploči im se određuje na isti način kao i ljestvama (4 polja prema gore i 4 polja ulijevo ili udesno od početne točke).

100	99	98	97	96	95	94	93	92	91
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
80	79	78	77	76	75	74	73	72	71
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
60	59	58	57	56	55	54	53	52	51
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
40	39	38	37	36	35	34	33	32	31
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
20	19	18	17	16	15	14	13	12	11
1★	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Slika: Primjer samostalne izrade korisničke pozadine

Slika iznad prikazuje primjer izrađene korisničke pozadine s 10 redaka i 10 stupaca te definiranim položajem ljestava (L) i zmija (S) (S18-41,S49-65,L14-46,L58-84).

