



SOBE E DESCE





A autora do script

BIRGIT FERRAN EICHMANN



qua 23/03/2022 18:13

BIRGIT FERRAN EICHMANN <bferran@xtec.cat>

Re: Snakes and Ladders script

Para Carlos Silva

Respondeu a esta mensagem a 23/03/2022 20:05.

Wow! I can't believe you are still using the script!

Yes, I am the author. And I have the script on a totally outdated website I no longer update.

See if you can find what you are looking for here <https://cybernetic-meadows.net/edtech/>

And if you have any problems or questions please let me know.

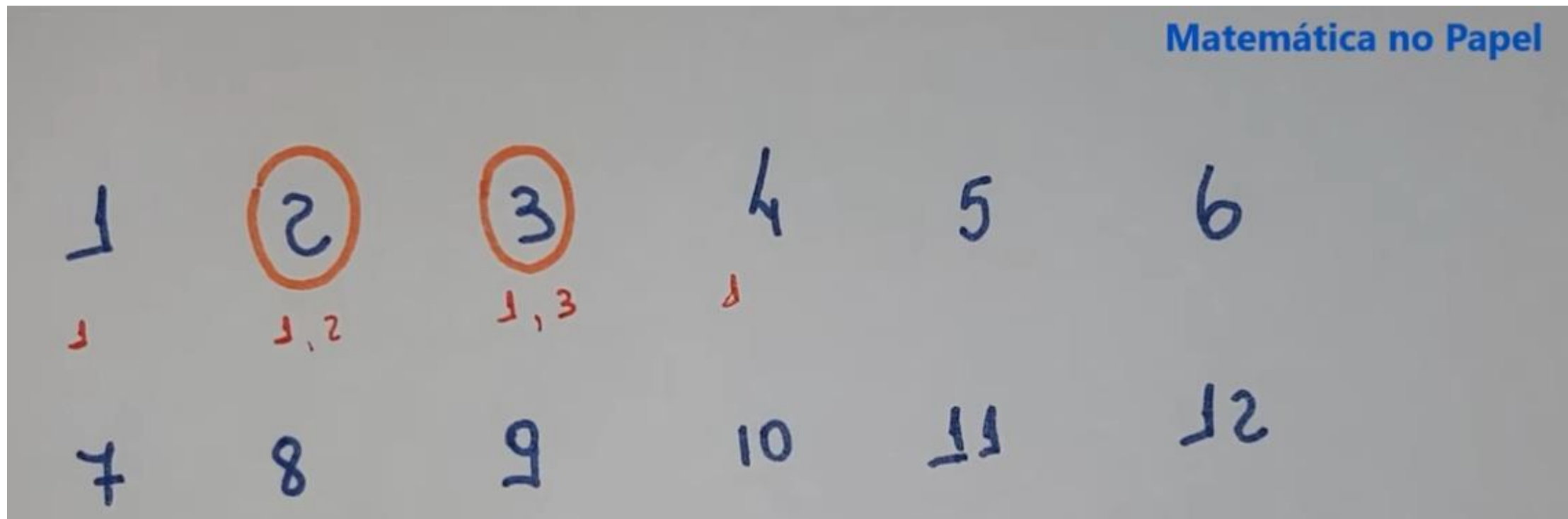
I would love to hear about what you are doing with the script.

Best regards,

Birgit



Para aprender é preciso querer!



Min yoongina Armycmdeprecão há 11 meses

É mais fácil aprender [6:35](#) minutos com ele, do que [45](#) minutos com o professor de matemática



Rnn Smith há 2 anos

Depois de 20 anos, aprendi os números primos.



Hoje vamos jogar!



www.hgp.pt/sobeedesce.html



Como criar um jogo

Os ficheiros originais foram enviados por email para todos os participantes desta sessão e podem também ser descarregados aqui: <https://cybernetic-meadows.net/edtech/>

Este é o conteúdo do ficheiro enviado:

	picture_puzzle	23/03/2022 19:28	Pasta comprimida...	52 KB
	snakes_and_ladders	23/03/2022 19:27	Pasta comprimida...	91 KB
	tic_tac_toe	23/03/2022 19:29	Pasta comprimida...	27 KB

	images	Pasta de ficheiros
	index	Firefox HTML Document
	questions	Ficheiro JavaScript
	snakes_and_ladders	Firefox HTML Document



board



dice1



dice2



dice3



dice4



dice5



dice6



player1



player2



player3



player4



Editar o ficheiro questions.js

Abra o ficheiro “questions.js” usando um editor de texto (wordpad/notepad)

```
new question("c","História é a ciência que estuda os acontecimentos mais importantes do passado","História é a ciência que:","Estuda tudo o que aconteceu no passado","Estuda tudo o que aconteceu no passado e no presente","Estuda os acontecimentos mais importantes do passado","A história não é uma ciência"),
```

Terá de introduzir a seguinte informação:

A letra que corresponde à opção correta

O feedback que você deseja que os alunos recebam quando não responderem corretamente. Este é o feedback que vem após a frase: Que pena! A resposta correta era:

A pergunta/ Afirmação

As quatro opções possíveis de resposta que corresponderão às opções a, b, c. e d.

Cada um desses elementos deve ser escrito entre aspas e separados por vírgulas. Se você usar o apóstrofo, ele deve ser precedido por uma barra invertida, por exemplo: It\'s five o\'clock.

Cada pergunta (“new question”) deve estar numa linha e deve terminar com uma vírgula, exceto na última.

Pode adicionar quantas perguntas quiser. O programa selecionará uma pergunta aleatoriamente cada vez que os alunos lançarem o dado.

Salvem o arquivo (questions.js)



Editar o ficheiro ...html

Se quiserem traduzir o jogo para um idioma diferente ou alterar o texto nas instruções e/ou mensagens pop-up, precisarão de editar as variáveis correspondentes. Todas as variáveis editáveis estão juntas no topo da páginahtm. Para ver o código-fonte, abram a página com um editor de texto como o WordPad.

```
var instructions='<h3 align="center">INSTRUÇÕES</h3>';
instructions += '<p>Para jogar, deve escolher a resposta certa</p>';
instructions += '<ul><li>Seleccione o número de jogadores que vão jogar.</li>';
instructions += '<li>Lance o dado e responda à pergunta.</li>';
instructions += '<li>Se a resposta estiver errada, volta à casa de onde saiu.</li>';
instructions += '<li>Se estiver ao fundo da escada e responder correctamente, vai para o cimo da escada. Se der uma resposta errada, desce.</li>';
instructions += '<li>Se estiver no alto da serpente e der uma resposta errada, desce.</li>';
instructions += '<li>Se cair numa das casas marcadas (Sol ou Serpente) e der a resposta certa, tem direito a jogar outra vez; caso contrário, volta à casa 1.</li>';
instructions += '<li>O primeiro jogador a chegar à casa 64 e a responder correctamente, ganha o jogo.</li></ul>';
instructions += '<form>';
instructions += '<p align="center">BOA SORTE!<br>DIVIRTA-SE!';
```

INSTRUÇÕES

Para jogar, deve escolher a resposta certa

- Seleccione o número de jogadores que vão jogar.
- Lance o dado e responda à pergunta.
- Se a resposta estiver errada, volta à casa de onde saiu.
- Se estiver ao fundo da escada e responder correctamente, vai para o cimo da escada. Se der uma resposta errada, desce.
- Se estiver no alto da serpente e der uma resposta errada, desce.
- Se cair numa das casas marcadas (Sol ou Serpente) e der a resposta certa, tem direito a jogar outra vez; caso contrário, volta à casa 1.
- O primeiro jogador a chegar à casa 64 e a responder correctamente, ganha o jogo.

BOA SORTE!
DIVIRTA-SE!

Iniciar o jogo



O mesmo questionário, 2 jogos diferentes

Se usarem o ficheiro questions.js que criarem podem ter 2 jogos diferentes

O Génio da Tabuada

3x3=
7x5=

63	62	61	60	59	58	57	
49	51	52	53	54	55	56	
48	47	46	45	44	43	42	
33	34	35	36	38	39	40	
32	31	30	29	28	27	26	
17	18	19	20	21	22	23	
16	15	14	13	12	11	10	
1	2	3	4	5	6	7	8

Está em jogo:

Quantos são 3x10 ?

- 33
- 38
- 10
- 30

Lançar o dado

Ler as instruções

TIC TAC TOE (JOGO DO GALO)

A jogar: **X**

Jogador **X** Jogador **O**

Novo Jogo

Quantos são 8x2 ?

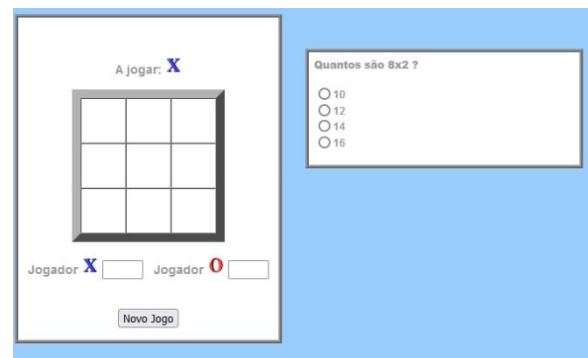
- 10
- 12
- 14
- 16



Os ficheiros usados nesta demonstração podem ser baixados aqui:



TIC TAC TOE (JOGO DO GALO)



Para esclarecer qualquer dúvida/problema enviem email para: carlos.silva@aeatodosmoinhos.pt