

# Rechenoperationen



Mustererkennung



Verallgemeinerung



Zerlegung



Abstraktion



Algorithmisches Denken



Iteration



Debugging



Evaluation



## Beschreibung:

Der RPG Maker MV bietet einem die Möglichkeit Charaktere, Rüstungen, Waffen und Zaubersprüche zu erstellen. Man muss die verschiedenen Werte jedoch selbst bestimmen und mit mathematischen Formeln z.B. festlegen wie viel Schaden eine Waffe oder ein Zauberspruch anrichtet.

### Phase 1:

Die SchülerInnen werden in Gruppen aufgeteilt. Sie sollen im RPG Maker MV die Formel erforschen (Datenbank -> Skill) und versuchen herauszufinden wie sie funktioniert. Die SchülerInnen sollen ihre Überlegungen notieren. (5 Minuten)

Gemeinsam im Plenum wird anschließend geklärt wie die Formel funktioniert. Die Lehrperson kann gegebenenfalls ein paar Beispiele mit den Kindern durchführen.

### Phase 2:

Die SchülerInnen sollen nun in ihren Gruppen einen Zauberspruch und eine Waffe erstellen und den Schadenswert mit einer Formel programmieren. Die Rechnungen dürfen auch gerne auf einem Blatt notiert werden.

### Phase 3:

Die Schülergruppen tauschen nun ihre Plätze und testen die jeweiligen Zaubersprüche und Waffen der anderen in einigen Zufallskämpfen. Sie notieren ihr Feedback einem Blatt. (Schaden zu hoch, Schaden zu niedrig, ....)

### Phase 4:

Die Schülergruppen überarbeiten ihre Formeln mit Hilfe des Feedbacks der anderen MitschülerInnen.



## Bezug zum Lehrplan und zum Medienkompass:

Mathématiques: Nombres et opérations

3. Erstellung von Inhalten

3.4 Modellieren, strukturieren, kodieren



## Tipps & Tricks:

Die Grundformel, um den Schaden einer Waffe oder Zauberspruches festzulegen lautet:  $a.atk - b.def$  a ist hierbei immer der Spieler und b ist der Gegner. Der Verteidigungswert des Gegners (b.def) wird also vom Angriffswert des Spielers (a.atk) subtrahiert.

