



# GGJ NEXT<sup>®</sup>

a game jam for young creators

## SISTĒMAS PLŪSMAS DIAGRAMMA SPĒLEI TETRIS

### KO TU DARĪSI

- Tu izanalizēsi, kā darbojas spēles sistēma un uzskicēsi to.

### KAS TEV BŪS NEPIECIEŠAMS

- Pildspalvas, parastie vai krāsainie zīmuļi
- Papīrs
- Spēle Tetris (vai jebkura cita Tev pieejama spēle, lai varētu uzskicēt tās sistēmu)

### SOĻI

1. Padomā par spēli. Krājumi ir spēles elementi. Plūsma ir spēles gaita jeb virzība uz priekšu. Vārti ved uz nākamo soli. Avoti virza spēli uz priekšu, bet noteces - atpakaļ.
2. Uzskaiti Tetris (vai savas izvēlētās spēles) daļas.
  - a. Kādi ir spēles krājumi?
  - b. Kas kalpo par plūsmu?
  - c. Kas kalpo par vārtiem?
  - d. Kur spēlē rodas avoti?
  - e. Kur spēlē rodas nosūce?
3. Uzzīmē sistēmas plūsmas diagrammu spēlei Tetris
4. Lauciņos iezīmē spēles krājumus.
  - a. Vārtus, avotus un nosūces zīmē, izvēloties atšķirīgu formu/ simbolu.
  - b. Izmanto līnijas un bultiņas, lai atspoguļotu plūsmu no krājumiem uz vārtiem, avotiem un nosūcēm.
5. Izvēlies citu spēli vai savu spēles ideju un uzzīmē tai sistēmas plūsmas diagrammu.