

ПРОГРАММА ОБУЧЕНИЯ

Курс "Программирование Kodu Game Lab"

Цель курса: познакомиться с основами объектно-ориентированного и визуального программирования и научиться решать задачи, обходясь без сложного синтаксиса

Программа занятий модуль 1

Занятие №1 Знакомство и первые шаги

- Что такое Kodu Game Lab
- Изучение интерфейса программы
- Добавление ландшафта

Занятие №2 Создание собственных миров

- Игровые задачи
- Создание собственного ландшафта
- Изучение движения объектов

Занятие №3 Работа над собственной игрой

- Таймеры и подсчеты очков в игре
- Работа со звуком
- Проработка всех возможных вариантов

Занятие №4 Работа над собственной игрой

- Добавление второго игрока
- Опция «Друзья»
- Загрузка созданной игры

ПРОГРАММА ОБУЧЕНИЯ

Курс "Программирование Kodu Game Lab"

Цель курса: познакомиться с основами объектно-ориентированного и визуального программирования и научиться решать задачи, обходясь без сложного синтаксиса

Программа занятий модуль 2

Занятие №1 **Разработка нового собственного проекта**

- Создание нового мира
- Выбор жанра и сюжета игры
- Проработка ландшафта

Занятие №2 **Работа над собственным проектом**

- Создание клонов и порожденных объектов
- Создание индикаторов жизней
- Начисление баллов за действие объектов

Занятие №3 **Работа над собственным проектом**

- Создание и добавление уровней
- Опция времени игры
- Проработка всех возможных вариантов

Занятие №4 **Работа над собственным проектом**

- Опция «Друзья»
- Презентация игры перед одноклассниками
- Загрузка созданной игры



ПРОГРАММА ОБУЧЕНИЯ

Курс "Программирование Kodu Game Lab"

Цель курса: познакомиться с основами объектно-ориентированного и визуального программирования и научиться решать задачи, обходясь без сложного синтаксиса

Программа занятий модуль 3

Занятие №1 Разработка нового собственного проекта

- Создание нового мира, использование волшебной кисти
- Изучение настроек игровой сцены
- Проработка ландшафта

Занятие №2 Работа над игрой «Гадалка»

- Создание клонов и порожденных объектов
- Изучение циклов
- Изучение цикла создания случайных чисел

Занятие №3 Работа над собственным проектом

- Проработка собственного проекта
- Опция времени игры
- Создание 3х дополнительных уровней

Занятие №4 Работа над собственным проектом

- Создание уровня «Босс»
- Презентация игры перед одноклассниками
- Загрузка созданной игры в сеть