

# Программа Вашего обучения

CODDY

Школа программирования для детей CODDY



## О курсе «3D игры с Microsoft Kodu Game Lab» 1-й Модуль.

Алиса Петровская

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

**Программа курса:**

### День первый

#### Знакомство и первые шаги.

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

**Задание для работы на уроке:** ознакомление с программой.

**Результат занятия:** освоение всех функций программы.

### День второй

#### Создание собственных миров.

- Игровые задачи;
- Создание собственного ландшафта;
- Изучение движения объектов;

**Задание для работы на уроке:** черновой вариант своего мира.

**Результат занятия:** Каждый ребенок выбирает свой путь по реализации проекта.

### День третий

#### Работа над собственной игрой.

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

**Задание для работы на уроке:** доработка собственного мира.

**Результат занятия:** Создание своего собственного игрового мира.

### День четвертый

#### Работа над собственной игрой.

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

**Задание для работы на уроке:** доработка собственного мира.

**Результат занятия:** Создание своего собственного игрового мира с двумя игроками.



# Программа Вашего обучения

CODDY

Школа программирования для детей CODDY



## О курсе «3D игры с Microsoft Kodu Game Lab» 2-й Модуль.

Алиса Петровская

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

**Программа курса:**

### День первый

#### Разработка нового собственного проекта.

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

**Задание для работы на уроке:** выбор жанра и проработка сюжета.

**Результат занятия:** создание заготовки игры.

### День второй

#### Работа над собственным проектом.

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

**Задание для работы на уроке:** создание подсчета очков в игре, индикаторов жизней.

**Результат занятия:** освоение работы со сложными функциями и свойствами объектов.

### День третий

#### Работа над собственным проектом.

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

**Задание для работы на уроке:** создание несколько уровней игры

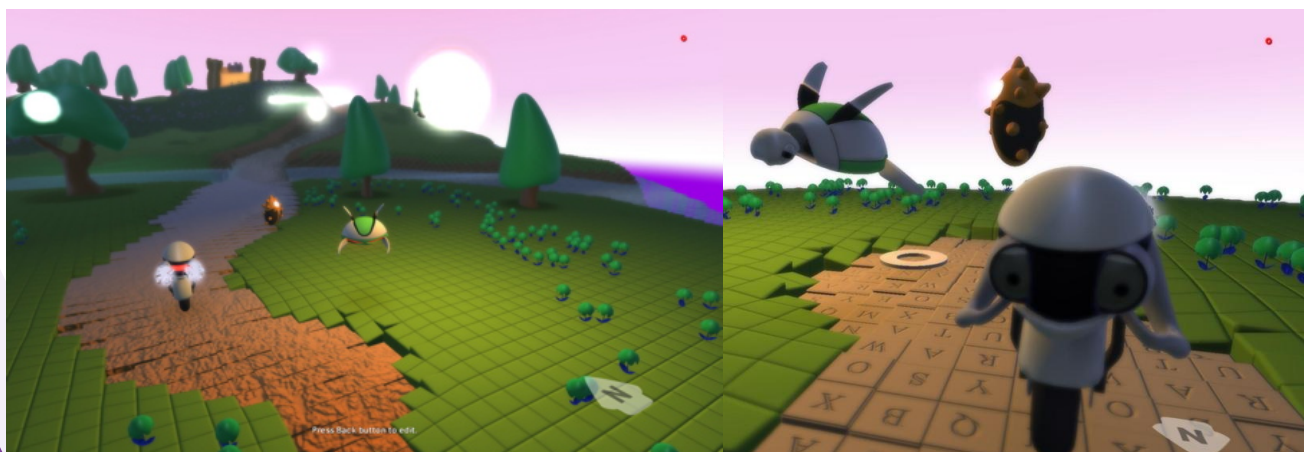
**Результат занятия:** черновой вариант многоуровневой игры.

### День четвертый

#### Работа над собственным проектом.

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

**Результат занятия:** публикация игры.



# Программа Вашего обучения

CODDY

Школа программирования для детей CODDY



## О курсе «3D игры с Microsoft Kodu Game Lab» 3-й Модуль.

Алиса Петровская

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

**Программа курса:**

### День первый

#### Разработка нового собственного проекта.

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

**Задание для работы на уроке:** усовершенствование работы с редактором сцены..

**Результат занятия:** создание заготовки игры.

### День второй

#### Работа над игрой «Гадалка».

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

**Задание для работы на уроке:** создание игры на основе цикла случайных чисел.

**Результат занятия:** освоение работы со сложными функциями и свойствами.

### День третий

#### Работа над собственным проектом.

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

**Задание для работы на уроке:** создание несколько уровней игры

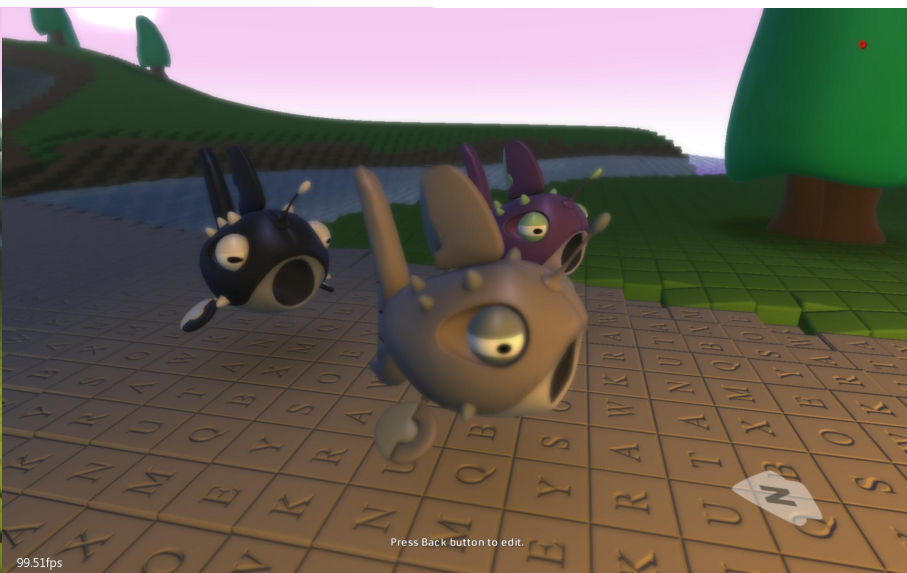
**Результат занятия:** черновой вариант многоуровневой игры.

### День четвертый

#### Работа над собственным проектом.

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

**Результат занятия:** публикация игры.



99.51fps

Press Back button to edit.