

О курсе «Создание игр в Scratch». 1-й модуль Юрий Каграманян

Цель курса: освоение азов программирования и алгоритмизации с помощью платформы Scratch.

Программа курса:

День первый Изучение рабочего пространства Scratch

- 3D-модели и их ориентация в Scratch на реальных примерах, определение трехмерного пространства
- Знакомство с интерфейсом Scratch
- Моделирование и алгоритмизация бытовых ситуаций в Scratch

Практическое задание: создание простого алгоритма действий для персонажа.

Результат занятия: ознакомление с программой Scratch и начало программирования.

День второй Начало создания игр

- Добавление сцен и их смена.
- Создание новых персонажей и анимаций для них

Практическое задание: создание мультика «Летучий Кот и Летучая Мышь».

Результат занятия: применение знаний, полученных в течение первых двух при создании простых алгоритмов.

День третий Игры со сложными алгоритмами

- Добавление звуковых эффектов и таймера в проект
- Создание сложной анимации с несколькими персонажами

Практическое задание: создание алгоритма игры со звуковыми эффектами и сложной анимацией.

Результат занятия: навык создания сложных организованных игр.

День четвертый Игры для нескольких человек

- Управление персонажами
- Многоуровневые игры в Scratch

Практическое задание: презентация своих новых знаний и написанного календаря.

Результат занятия: освоение основных понятий алгоритмизации и понимание базовых принципов программирования.

О курсе «Создание игр в Scratch». 2-й модуль Юрий Каграманян

Цель курса: получение углубленных знаний по программированию на базе Scratch.

Программа курса:

День первый Графические эффекты в Scratch

- Эффект «завихрение»
- Эффекты «мозаика» и «призрак»

Практическое задание: игры платформер с использованием изученных эффектов.

Результат занятия: умение применять визуальные эффекты к персонажам игр.

День второй Практическое занятие, создание игры

Практическое задание: создание игры «Кот математик».

Результат занятия: повторение предыдущих занятий при создании игры.

День третий Применение Scratch в жизни

- Основы арифметики в Scratch
- Алгоритм простого калькулятора

Практическое задание: создание калькулятора в Scratch.

Результат занятия: навык в прикладном использовании программирования.

День четвертый

Применение Scratch в жизни (ч.2)

- Имитация создания своего сайта в Scratch

Практическое задание: создание аналога реального сайта в Scratch.

Результат занятия: понимание принципов конструирования сайтов.

