

О курсе «Игровое программирование с JavaScript»

Темир Сангаджиев

Цель курса: Познакомиться с одним из самых актуальных в индустрии на сегодня языков программирования и всех его составляющих (+ HTML и CSS) на основе наглядных примеров с большим упором на практику в собственных игровых проектах для веб.

День первый

Показательное введение и основные понятия.

- Понятие синтаксиса языка программирования (теория + примеры)
- Переменные и принцип их работы (теория + практика).
- Массивы и принцип их работы (теория + практика).
- Функции и принцип их работы (теория + практика).
- Введение в игровые библиотеки (теория + примеры).
- Введение в работу с документациями проектов (примеры + практика).
- Написание несложного алгоритма игры (практика).

Задание для работы на уроке: Написать несложный алгоритм сценария браузерной игры и попробовать добавить в него новые возможности. Начать работу над собственным игровым проектом.

День второй

Понятие DOM-дерева, библиотека jQuery и практика.

- Понятие DOM-дерева и стилей (теория + примеры).
- Введение в библиотеку jQuery (теория + практика).
- Работа с документациями проектов (примеры + практика).
- Закрепление изученного (теория + практика).
- Работа над своим игровым проектом (практика).

Задание для работы на уроке: Продолжить практическую работу над собственным игровым проектом вместе с преподавателем.

День третий

Закрепление изученного, решение ошибок, практика.

- Закрепление изученного (теория + практика).
- Работа над ошибками (теория + практика).
- Работа над своим игровым проектом (практика).

Задание для работы на уроке: Продолжить практическую работу над собственным игровым проектом вместе с преподавателем. Найти и исправить ошибки, оптимизировать код своего проекта.

День четвертый

Закрепление изученного, решение ошибок, практика.

- Закрепление изученного (теория + практика).
- Работа над ошибками (теория + практика).
- Работа над своим игровым проектом (практика).
- Подготовка своего игрового проекта к сдаче (практика).

Задание для работы на уроке: Продолжить практическую работу над собственным игровым проектом вместе с преподавателем. Подготовить проект к финальной сдаче.

