

Программа Вашего обучения

CODDY

Школа программирования для детей CODDY



О курсе «Minecraft в Scratch». 1-й модуль Шарафутдинов Рафаил

Цель курса: изучение устройства игр «Платформеров» (вид сбоку), а также изучение математики, применяемой в программировании, на примере создания адаптации игры Minecraft на платформе Scratch.

Программа курса:

День первый

- Обсуждение будущей игры, основных моментов
- Сдвигающегося уровня
- Создание простейшего ландшафта

На дом: создать высокий холм дальней части уровня

День второй

- Добавление новых блоков
- Создание объектов, состоящих из разных блоков

На дом: добавить новый блок и сделать из него какое-либо строение

День третий

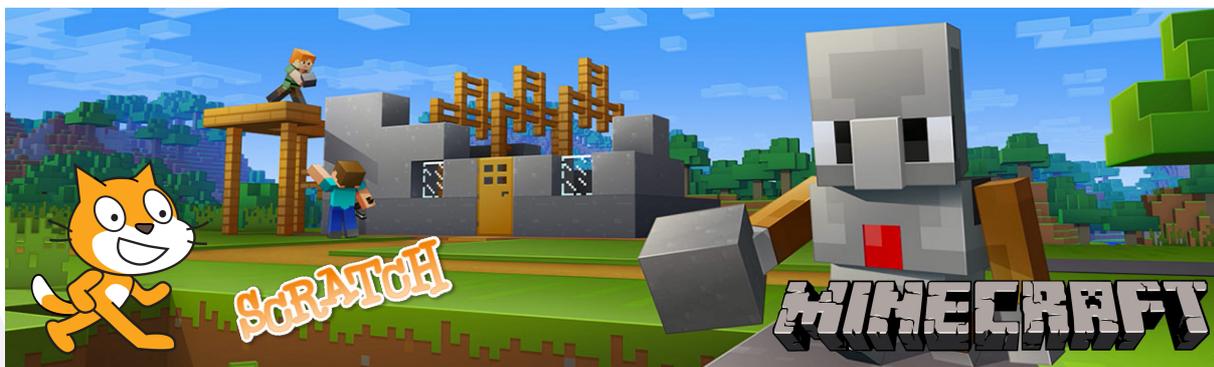
- Добавление Стива
- Пропитание анимации
- Создание прыжка

На дом: добавить костюм прыжка

День четвертый

- Условие фиксирования Стива на блоке
- Остановка Стива, если он упирается в препятствие
- Убрать многократный прыжок

На дом: добавить любой блок и научить Стива вставать на него и упираться в него



Программа Вашего обучения

CODDY

Школа программирования для детей CODDY



О курсе «Minecraft в Scratch». 2-й модуль Шарафутдинов Рафаил

Цель курса: изучение устройства игр «Платформеров» (вид сбоку), а также изучение математики, применяемой в программировании, на примере создания адаптации игры Minecraft на платформе Scratch.

Программа курса:

День первый

- Создание инвентарной полосы
- Ломание блоков
- Сборка блоков в инвентарь

На дом: доделать недоработанные блоки

День второй

- Учимся доставать блоки из инвентаря
- Учимся фиксировать блоки на земле

На дом: доделать выставление всех блоков из инвентаря

День третий

- Ограничение блоков в выставлении их на одно и то же место
- Ограничение по количеству выставляемых блоков

На дом: доделать ограничения для всех блоков

День четвертый

- Создание Мобов
- Грамотное программирование ботов (условие ухода за экран)

На дом: добавить музыку в проект



О курсе «Minecraft в Scratch». 3-й модуль Шарафутдинов Рафаил

Цель курса: изучение устройства игр «Платформеров» (вид сбоку), а также изучение математики, применяемой в программировании, на примере создания адаптации игры Minecraft на платформе Scratch.

Программа курса:

День первый

- Создание оружия для Стива
- Закрепление оружия н
- Добавление второго оружия

На дом: сделать смену оружия

День второй

- Создание погоды
- Смена погоды

На дом: добавление звуков под погоду

День третий

- Начало создание верстака (открытие/закрытие)
- Создание активных ячеек

На дом: придумать комбинацию из своих блоков для создания нового блока

День четвертый

- Завершение работы с верстаком
- Добавление комбинации для создания новых блоков

