

О курсе «Гейм-программирование в Scratch» Стас Шмаков

Цель курса: Этот курс позволит изучить основы визуального языка программирования Scratch. Вы сможете сами создавать игры и анимацию. Курс знакомит с основными понятиями, которые нужно усвоить, чтобы научиться программировать.

Программа курса:

День первый

Введение и основные понятия

- что такое Scratch?
- спрайты
- перемещение объектов
- костюмы

Задание для работы на уроке: игра “Убеги от дракона!”.

День второй

Циклы

- события
- простые циклы
- переменные

Задание для работы на уроке: программа “Игральный кубик”.

День третий

Управляющие конструкции

- вычисления
- строки и списки
- координаты
- решения и ветвления

Задание для работы на уроке: разработка своего проекта.

День четвертый

Дополнительные возможности

- считывание и распознавание
- сложные циклы
- обмен сообщениями

Задание для работы на уроке: игра “Бешеные обезьяны”.

Лучший способ научиться программированию – создать свою игру.

