



Программа Вашего обучения

CODDY

Школа программирования для детей CODDY



О курсе «Программирование игр на JavaScript». 1-й модуль Константин Лысый

Цель курса: познакомиться с основами языка программирования JavaScript, научиться решать задачи с его помощью и разрабатывать игры.

Программа курса:

День первый

Знакомство с языком программирования JavaScript

- Введение в JavaScript
- Настройка рабочей среды
- Прimitives типы данных

Практическое задание: Первая программа «Hello World» и задачи на вывод текста.

День второй

Основные операторы языка JavaScript.

- Изучим основные операторы языка
- Чистота кода

Практическое задание: решение математических задач для закрепления материала

День третий

Массивы в JavaScript

- Что такое массивы и зачем они нужны.
- Возможности массивов
- Применения массивов на практике

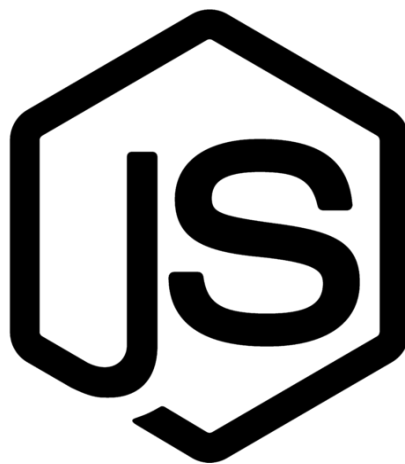
Практическое задание: Закрепляем полученные знания решая задачи с массивами.

День четвертый

Условные операторы в JavaScript.

- Познакомимся с конструкциями while , if else , for.
- Первые шаги в создании игр

Практическое задание: создадим персонажа и научим его двигаться.



О курсе «Программирование игр на JavaScript». 2-й модуль Константин Лысый

Цель курса: Продолжаем знакомится с основами языка программирования JavaScript

Программа курса:

День первый

Объекты в языке JavaScript

- Что такое объект?
- Для чего нужны объекты?
- Создаем первые объекты.

Практическое задание: Закрепляем полученные навыки на игровом проекте.

День второй

Функции в языке JavaScript

- Функции и зачем они нужны.
- Возможности функции.
- Написание простых функции.

Практическое задание: Начинаем работу над клоном игры «Flappy bird».

День третий

Функции в языке JavaScript ч.2

- Функции в языке JavaScript : продолжение.

Практическое задание: Продолжаем работу над игрой «Flappy bird».

День четвертый

Основы компьютерной графики

- Позиционирование объектов на экране.
- Что такое координаты и зачем они нужны.

Практическое задание: Создаем свою «Flappy bird» со своими моделями.

О курсе «Программирование игр на JavaScript». 3-й модуль Константин Лысый

Цель курса: Продолжаем знакомится с основами языка программирования JavaScript

Программа курса:

День первый

Введение в ООП

- Что такое ООП и зачем его использовать.
- Три основные концепции ООП.
- Где применять на практике?.

Практическое задание: создание игры «Змейка».

День второй

Знакомимся с ООП поглубже.

- Классы.
- Что такое конструктор?.

Практическое задание: Усложняем игру змейка. Делаем стартовое меню.

День третий

Создаем игру «Арканойд».

- Придумываем концепт игры.
- Создаем основные необходимые элементы.

Практическое задание: Игра «Арканойд».

День четвертый

Завершение проекта

- Дорабатываем игру.
- Вносим необходимые коррективы.

Практическое задание: Завершаем игру «Арканойд».