

Программа Вашего обучения

CODDY

Школа программирования для детей CODDY



О курсе «Создание игр в Scratch». 1-й модуль Александр Климовских

Цель курса: знакомство с платформой Scratch и изучение основных блоков

Программа модуля:

День первый

Знакомство с интерфейсом

- Изучение графического редактора
- Изучение первых блоков, условных операторов
- Знакомство с координатами x и y

На дом: установить Scratch, создать игру с ходящим туда-сюда персонажем

День второй

Игра "Акула"

- Изучение циклов
- Создание переменной
- Изучение звуков

На дом: добавить 2ую акулу

День третий

Игра "Охота на мышей"

- Работа с костюмами
- Генерация случайных чисел
- Работа со звуками

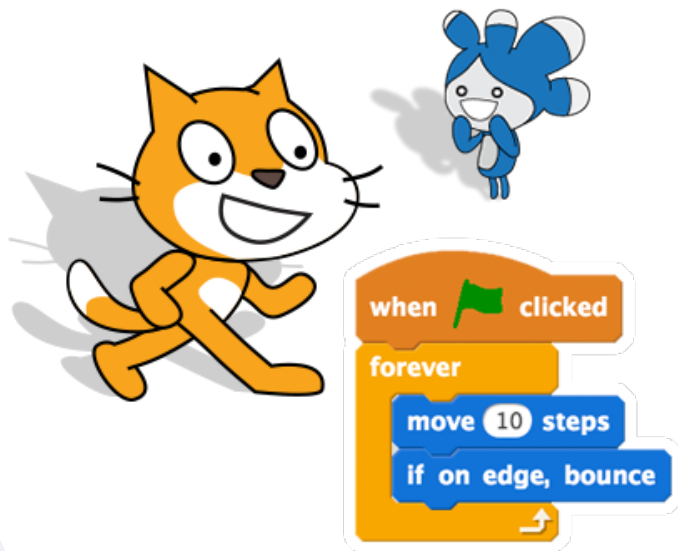
На дом: добавить новую переменную время

День четвертый

Игра "Дом с призраками"

- Закрепление полученных знаний (переменные, циклы)
- Смена фонов

На дом: регистрация на сайте scrstch.mit.edu





Программа Вашего обучения



Школа программирования для детей CODDY



О курсе «Создание игр в Scratch». 2-й модуль Александр Климовских

Цель курса: изучение основных скриптов для создания полноценных игр

Программа модуля:

День первый

Игра "Арканоид"

- Рисование своих спрайтов
- Работа с зеркальными отклонениями при касании стены
- Перезагрузка таймера

На дом: добавить фон проигрыша

День второй

Игра "Танки"

- Рисование своих спрайтов
- Загрузка звуков из интернета
- Игра для 2х человек

На дом: сделать режим ускорения для танка

День третий

Игра "Звездный шутер"

- Работа с эффектами для игры
- Передача сообщений
- Изучение клонов

На дом: задание метеоритам сложного движения

День четвертый

Игра "Зеленая миля"

- Работа с эффектами для игры
- Работа с костюмами
- Генерация случайных чисел

На дом: создание злого персонажа

Time to
SCRATCH!



Программа Вашего обучения

CODDY

Школа программирования для детей CODDY



О курсе «Создание игр в Scratch». 3-й модуль Александр Климовских

Цель курса: подготовка и создание собственного проекта

Программа модуля:

День первый

Игра “Камень, ножницы, бумага”

- Деление по модулю
- Генерация случайных чисел
- Разработка алгоритма определения выигрыша

На дом: добавление 4ого условия

День второй

Игра “Гонка”

- Рисование своих спрайтов
- Изучение понятия скорость
- Загрузка картинок для своей игры

На дом: сделать режим ускорения для машины

День третий

Подготовка к созданию своего проекта

- Обсуждение различных типов игр
- Обсуждение игр, которые хотят создать ребята
- Начало создания своих проектов

На дом: продолжение создания своих проектов

День четвертый

Создание своего проекта

- Окончательное создание проекта
- Репетиция
- Презентация перед родителями

