

Программа Вашего обучения

CODDY

Школа программирования для детей CODDY



О курсе «Программирование игр на Python». 1-й модуль Николай Гладков

Цель курса: овладеть этикетом программиста, изучить основы языка Python. Научиться создавать игры при помощи библиотеки PyGame.

Программа курса:

День первый

- Что такое программирование
- Основы языка Python
- Знакомство с PyGame

Задание для работы на уроке: первая программа — Hello World, первые шаги в PyGame

День второй

- Объекты в PyGame
- Анимация
- Ввод с клавиатуры

Задание для работы на уроке: взаимодействие с объектами на экране

День третий

- Условия (If, else, elif)
- Взаимодействие объектов между собой

Задание для работы на уроке: Начинаем работу над созданием простой игры типа «Runer».

День четвертый

- Циклы в Python
- Закрепление пройденного

Задание для работы на уроке: Продолжаем работу над созданием простой игры типа «Runer».



Программирование — это просто и увлекательно!

Программа Вашего обучения

CODDY

Школа программирования для детей CODDY



О курсе «Программирование игр на Python». 2-й модуль Николай Гладков

Цель курса: углубить знания программирования на Python. Познакомиться с объектно-ориентированным программированием. Научиться создавать более сложные игры.

Программа курса:

День первый

- Вспоминаем Python
- Знакомимся с ООП

Задание для работы на уроке: ознакомиться с принципами объектно-ориентированного программирования.

День второй

- Знакомимся с массивами
- Классы

Задание для работы на уроке: создание классов для игровых объектов.

День третий

- Вектор скорости
- Методы и конструкторы

Задание для работы на уроке: начинаем работать над игрой «Арканоид».

День четвертый

- Более удобный способ обработки столкновений
- Спрайты

Задание для работы на уроке: продолжаем работать над игрой «Арканоид».



Программирование — это просто и увлекательно!

Программа Вашего обучения

CODDY

Школа программирования для детей CODDY



О курсе «Программирование игр на Python». 3-й модуль Николай Гладков

Цель курса: углубить знания Python. Научиться создавать «платформеры».

Программа курса:

День первый

- Решаем задачи на повторение
- Знакомимся с двумерными массивами

Задание для работы на уроке: изучить теорию для создания «платформеров».

День второй

- Создаем уровень
- Генерируем точку старта

Задание для работы на уроке: начинаем работу на игрой «Марио».

День третий

- Создаем персонажа
- Задаем анимацию
- Вектор ускорения

Задание для работы на уроке: продолжаем работу на игрой «Марио».

День четвертый

- Задаем движение персонажа
- Моделируем прыжок

Задание для работы на уроке: завершаем работу над «Марио».



Программирование — это просто и увлекательно!