

О курсе «Разработка сценария игр + Scratch». 1-й модуль Андрей Кротков

Цель курса: научиться проектировать сценарий игры и её персонажей, а также воплощать задумки в объектно-ориентированной среде Scratch.

Программа модуля:

День первый

Введение и первые шаги в создании сценария

- Разбираем жанры игр, их типы, а также программы для создания игр
- Определяем вид игры, придумываем место, время и главных героев
- Изображаем основной фон / первый уровень и главного героя на бумаге

День второй

Цель игры и её сюжет

- Придумываем задачу для главного героя
- Рисуем дополнительных персонажей (врагов и вспомогательных героев)
- Продумываем управление главного героя, а также действия остальных персонажей, демонстрируем всё на бумажных макетах
- Продумываем начальную заставку, проигрыш и победу в игре

День третий

Начало оцифровки, обучение графики

- Изучаем векторную графику в среде Scratch
- Создаём нужные фоны, заставки, рисуем героев
- Костюмы персонажей, создание и применение

День четвертый

Начало программирования

- Управление главным героем
- Координатная плоскость
- Запуск второстепенных героев

О курсе «Разработка сценария игр + Scratch». 2-й модуль Андрей Кротков

Цель курса: научиться проектировать сценарий игры и её персонажей, а также воплощать задумки в объектно-ориентированной среде Scratch.

Программа модуля:

День первый

Смена фонов, работа с переменными

- Создание очков, жизней и остальных переменных
- Взаимодействие героев
- Меню запуска, анимация проигрыша и выигрыша

День второй

Костюмы, эффекты

- Создание эффектов (звуки, анимации героев)
- Речь персонажей
- Проверка игр друг друга, доработка недостатков

День третий

Начало создания игры со сложными элементами

- Определение героев и разбор игры с гравитацией и пулями
- Добавление фонов, героев (берём готовых из библиотеки и из интернета)
- Запуск гравитации, создание возможности стрельбы
- Запуск мобов

День четвертый

Доработка игры

- Соединение работы фонов, добавление переменных
- Добавление эффектов, звуков
- Предложения по дополнению игры, их воплощение

О курсе «Разработка сценария игр + Scratch». 3-й модуль Андрей Кротков

Цель курса: научиться проектировать сценарий игры и её персонажей, а также воплощать задумки в объектно-ориентированной среде Scratch.

Программа модуля:

День первый

Работа над макетом собственной игры

- Определение жанра, вида игры
- Определение сюжета и героев
- Проработка сценария игры
- Начало воплощения героев и фонов на компьютере

День второй

Программирование основных действий

- Запуск главного героя и второстепенных персонажей
- Взаимодействие героев
- Добавление переменных
- Смена фонов

День третий

Доработка игры

- Добавление анимаций, эффектов и звуков
- Доработка недостающих деталей
- Проверка работ друг у друга

День четвертый

Описание игры и её презентация

- Создание инструкции к игре
- Краткое описание сюжета
- Подготовка к красивому представлению своей игры
- Презентация игр перед родителями