

О курсе «Создание игр в Scratch». 1-й модуль Артём Грабовский

Цель модуля: знакомство с платформой скретч и изучение основных блоков

Программа модуля:

День первый

- Знакомство с интерфейсом
- Изучение графического редактора
- Изучение первых блоков

На дом: нарисовать домик и солнышко с помощью инструментов

День второй

- Изучение градусной сетки
- Изучение поворотов персонажей
- Изучение управления персонажем помощью блоков «если то»

На дом: сделать ходящего вверх-вниз персонажа, а так же наблюдающего за ним персонажа

День третий

- Изучение координат
- Воспроизведение касания персонажей
- Начало создания игры «Лабиринт»

На дом: создать 3-х персонажей, которые будут вставать в разные места при нажатии клавиш 1, 2, 3

День четвертый

- Изучение звуков
- Смена фонов (уровней)
- Додельывание игры «Лабиринт»

На дом: регистрация на сайте scratch.mit.edu

О курсе «Создание игр в Scratch». 2-й модуль Артём Грабовский

Цель модуля: Изучения основных скриптов для создания полноценных игр

Программа модуля:

День первый

- Передача сообщений между персонажами
- Создание меню
- Изучение костюмов и их использование
- Начало создания игры «Акула»

На дом: нарисовать осьминога, который будет плавать как рыбки, но значительно реже

День второй

- Изучение переменных
- Изучение операторов
- Ввод данных (ввод имени игрока в игре)
- Доделывание игры «Акула»

На дом: сделать отравление акулы одной из рыб

День третий

- Изучение раздела «Перо»
- Создание «рисовалки»
- Использование переменной в режиме «бегунок»

На дом: сделать так, чтобы при нажатии на цифры 1 и 2 печатались картинки

День четвертый

- Изучение клонов
- Использование клонов для создания пуль
- Создание игры-стрелялки

На дом: сделать две волны врагов

О курсе «Создание игр в Scratch». 3-й модуль Артём Грабовский

Цель модуля: Изучение гравитации в программировании и создание собственных проектов

Программа модуля:

День первый

- Изучение понятия скорость
- Изучение понятия ускорение
- Загрузка картинок из интернета
- Начало создания игры «Флеппи бёрд»

На дом: добавить условие при касании труб

День второй

- Создание сенсора
- Создание очков
- Доделывание игры «Флеппи бёрд»

На дом: скачивание картинок для своей игры

День третий

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

На дом: продолжение создания своих проектов по мере возможностей

День четвертый

- Окончательное создание своих проектов
- Презентация своих игр родителям