



О курсе «Гейм-программирование в Scratch»

Темир Сангаджиев

Этот курс позволит изучить основы визуального языка программирования Scratch. Вы сможете сами создавать игры и анимацию. Курс знакомит с основными понятиями, которые нужно усвоить, чтобы понять базовые основы построения алгоритмов на визуальной основе для перехода к полноценному программированию на каком-либо специализированном языке от Javascript или Python к PHP, Java, C#, C++, Go, Erlang и другим.

День первый

Введение и основные понятия.

- Что такое Scratch?
- Работа со спрайтами.
- Координатная сетка и перемещение объектов.
- Костюмы объектов и управление ими.

Задание для работы на уроке: Постановка и работа с собственным проектом игры, с практическим применением изученного на уроке.

День второй

Циклы и сенсоры.

- Понятия циклов и работа с ними.
- Понятия сенсоров и их виды.
- Взаимодействие с объектами через сенсоры.

Задание для работы на уроке: Постановка нового или работа с уже существующим собственным проектом игры, с практическим применением изученного на уроке.

День третий

Переменные.

- Понятие переменных.
- Применение переменных в алгоритмах.

Задание для работы на уроке: Постановка нового или работа с уже существующим собственным проектом игры, с практическим применением изученного на уроке.

День четвертый

Закрепление изученного, решение ошибок, практика.

- Закрепление изученного материала, работа над ошибками.
- Подготовка проектов к презентации родителям.

Задание для работы на уроке: Продолжить практическую работу над собственным игровым проектом вместе с преподавателем. Подготовить проект к финальной сдаче.

