

Программа Вашего обучения

CODDY

Школа программирования для детей CODDY



О курсе «Minecraft в Scratch». 1-й модуль Обрубов Александр

Цель курса: изучение устройства игр «Платформеров» (вид сбоку), а также изучение математики, применяемой в программировании, на примере создания адаптации игры Minecraft на платформе Scratch.

Программа курса:

День первый

- Обсуждение будущей игры, основных моментов
- Сдвигающиеся уровни
- Создание простейшего ландшафта

На дом: создать высокий холм дальней части уровня

День второй

- Добавление новых блоков
- Создание объектов, состоящих из разных блоков

На дом: добавить новый блок и сделать из него строение

День третий

- Добавление Стива
- Прогитание анимации
- Создание прыжка

На дом: добавить костюм прыжка

День четвертый

- Условие фиксирования Стивана блоке
- Остановка Стива, если он упадет в гравитацию
- Убрать многократный прыжок

На дом: добавить любой блок и научить Стива становиться на него и упираться в него



Программа Вашего обучения

CODDY

Школа программирования для детей CODDY



О курсе «Minecraft вScratch». 2-й модуль Обрубов Александр

Цель курса: изучение устройства игр «Платформеров» (вид сбоку), а также изучение математики, применяемой в программировании, на примере создания адаптации игры Minecraft на платформе Scratch.

Программа курса:

День первый

- Создание *инвентарной* полоски
- Ломание блоков
- Сборка блоков в *инвентарь*

На дом: доделать недоработанные блоки

День второй

- Учимся *доставать* блоки из *инвентаря*
- Учимся *фиксировать* блоки на земле

На дом: доделать *выставление* всех блоков из *инвентаря*

День третий

- Ограничение блоков в *выставлении* их на одно и то же место
- Ограничение по *копированию* *выставляемых* блоков

На дом: доделать *ограничения* для *всех* блоков

День четвертый

- Создание *Мобов*
- *Графичное* *программирование* *батов* (условие ухода за экран)

На дом: добавить *музыку* в проект



Программа Вашего обучения

CODDY

Школа программирования для детей CODDY



О курсе «Minecraft в Scratch». 3-й модуль Обрубов Александр

Цель курса: изучение устройства игр «Платформеров» (вид сбоку), а также изучение математики, применяемой в программировании, на примере создания адаптации игры Minecraft на платформе Scratch.

Программа курса:

День первый

- Создание оружия для Стива
- Закрепление оружия
- Добавление второго оружия

На дом: сделать омену оружия

День второй

- Создание погоды
- Смена погоды

На дом: добавление звуков под погоду

День третий

- Начало создание верстака(открытие/закрытие)
- Создание активных ячеек

На дом: придумать комбинацию из своих блоков для создания нового блока

День четвертый

- Завершение работы с верстаком
- Добавление комбинации для создания новых блоков

