

## Курс "Разработка сценария игр"

### 1-й модуль

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

### Программа курса:

#### День первый

#### Введение и первые шаги в создании сценария

- Жанры игр, их типы, а также программы для создания игр;
- Выбор вида игры, места, времени и главных героев;
- Создание основного фона, первого уровня и главного героя на бумаге.

**Результат занятия:** изучили основные жанры и типы игр, разобрали программы для создания игр.

**Практическое задание:** создание эскиза фона, первого уровня и главного героя игры.

#### День второй

#### Цель игры и её сюжет

- Создание задачи для главного героя;
- Разработка дополнительных персонажей (врагов и вспомогательных героев);
- Создание управления главного героя, а также действий остальных персонажей, демонстрация на бумажных макетах;
- Проектирование начальной заставки, проигрыша и победы в игре.

**Результат занятия:** изучили основные роли героев в играх.

**Практическое задание:** создание концепции основных персонажей игры.

#### День третий

#### Начало оцифровки, обучение графики

- Знакомство с векторной графикой в среде Scratch;
- Создание нужных фонов, заставок, героев;
- Костюмы персонажей, создание и применение.

**Результат занятия:** научились работать с векторной графикой в среде Scratch.

**Практическое задание:** создание фона, заставок и героев в среде Scratch.

#### День четвертый

#### Начало программирования

- Управление главным героем;
- Координатная плоскость;
- Запуск второстепенных героев.

**Результат занятия:** изучили основы управления главными и второстепенными героями.

**Практическое задание:** разработка системы управления героями.

## Курс "Разработка сценария игр" 2-й модуль

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

### Программа курса:

#### День первый

##### Смена фонов, работа с переменными

- Разработка очков, жизней и остальных переменных;
- Взаимодействие героев;
- Меню запуска, анимация проигрыша и выигрыша.

**Результат занятия:** познакомились с системой создания очков, жизней и остальных переменных, проработали взаимодействие героев.

**Практическое задание:** формирование меню запуска, анимация проигрыша и выигрыша.

#### День второй

##### Костюмы, эффекты

- Создание эффектов (звуки, анимации героев);
- Речь персонажей.

**Результат занятия:** изучили создание эффектов и речи персонажей.

**Практическое задание:** проверка игр участников курса, доработка недостатков.

#### День третий

##### Начало создания игры со сложными элементами

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

**Результат занятия:** изучили принципы игр с гравитацией и пулями.

**Практическое задание:** добавление готовых фонов и игр, запуск гравитации, стрельбы и мобов в игре.

#### День четвертый

##### Доработка игры

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

**Результат занятия:** научились соединять работу фонов, добавлять переменные, эффекты и звуки.

**Практическое задание:** доработка собственных игр.

## Курс "Разработка сценария игр" 3-й модуль

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

### Программа курса:

#### 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.

**Результат занятия:** закрепили полученные знания и начали работу над итоговым проектом игры.

**Практическое задание:** создание и проработка сюжета игры, начало создания героев и фонов.

#### День второй

##### Программирование основных действий

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

**Результат занятия:** закрепили знания о программировании основных действий в игре.

**Практическое задание:** продолжение реализации игры - работа над персонажами, переменными и фонами.

#### День третий

##### Доработка игры

- Добавление анимации, эффектов и звуков;
- Доработка недостающих деталей;
- Проверка работ друг у друга.

**Результат занятия:** приступили к анимации и эффектам в игре, доработали детали.

**Практическое задание:** продолжение реализации игры - работа над ошибками и недостатками.

#### День четвертый

##### Описание игры и её презентация

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

**Результат занятия:** презентовали созданные на курсе презентации, получили обратную связь и рекомендации по дальнейшему обучению и развитию.

**Практическое задание:** участие в презентации проекта.