



О курсе «Гейм-программирование в Scratch» Иванова Софья

Цель курса: Учимся создавать собственные анимации, игры, мультфильмы в среде Scratch.

Программа курса:

День первый	<p>Программа занятия:</p> <ul style="list-style-type: none">- Знакомство со средой Scratch, ее функционалом- Спрайты и костюмы- Координаты, перемещения- Задание реакций на нажатие клавиш <p>Задание на урок: Знакомство с персонажем</p>
День второй	<p>Программа занятия:</p> <ul style="list-style-type: none">- Циклическое выполнение программы- Ветвление- Взаимодействие двух объектов <p>Задание на урок: Игра кошки-мышки</p>
День третий	<p>Программа занятия:</p> <ul style="list-style-type: none">- Переменные- Работа с фоном- Условные операторы- Начало работы над собственной игрой <p>Задание на урок: Игра «Викторина»</p>
День четвертый	<p>Программа занятия:</p> <ul style="list-style-type: none">- Работа со звуком <p>Задание на урок: Работа над игрой</p>

SCRATCH

О курсе «Гейм-программирование в Scratch» Иванова Софья

Цель курса: Продолжение первой части курса. Больше интересных заданий!

Программа курса:

День пятый	<p>Программа занятия:</p> <ul style="list-style-type: none">- Обмен сообщениями между персонажами- Способы нарисовать новый костюм- Таймер <p>Задание на урок: Игра «Выйти из комнаты»</p>
День шестой	<p>Программа занятия:</p> <ul style="list-style-type: none">- Расчет сложных траекторий- Подсчет очков <p>Задание на урок: Игра «Закинуть мяч в корзину»</p>
День седьмой	<p>Программа занятия:</p> <ul style="list-style-type: none">- Работа с фоном- Работа с клоном- Начало работы над своей игрой <p>Задание на урок: Игра «Попасть домой»</p>
День восьмой	<p>Программа занятия:</p> <ul style="list-style-type: none">- Работа над собственной игрой, проработка дополнительной информации, необходимой для каждой игры

SCRATCH