

О курсе «Гейм-программирование в Scratch - 2» Стас Шмаков

Эти занятия предназначены для облегчения знакомства в креативном программировании и компьютерном мышлении. В особенности, занятия поощряют исследование ключевых понятий компьютерного мышления (последовательность, цикличность, события, условия, операторы, данные) и идеи практики компьютерного мышления (проведение опытов и итераций, тестирования и отладки, повторное использование и создание ремиксов, абстрагирование и модульность).

Программа курса:

День первый

Анимация

- исполнительные скрипты
- создание музыкальной группы
- создание музыкального видео

День второй

Рассказы

- персонажи
- диалоги
- сцены
- создание персонажа

День третий

Погружаемся глубже

- второй раунд
- продвинутые концепции
- оборудование и расширения
- разработка дизайна программы

День четвертый

Хакатон

- Планирование проекта
- Обратная связь по проекту
- Проверка проекта
- Подготовка к демонстрации
- Демонстрация

Лучший способ научиться программированию – создать свою игру.

