

О курсе «Minecraft в Scratch» Шарафутдинов Рафаил

Цель курса: познакомиться с принципом создания игры-платформера в среде программирования Scratch (на примере игры Minecraft).

Программа курса:

День первый

- Знакомство с планом создания игры, скачивание нужных картинок
- Разбор принципов создания уровня и главного персонажа
- Создание главного персонажа, начало создания уровня

Задание на дом: доработать уровень, дорисовать деревья и другие предметы

День второй

- Обучение персонажа движению (хождение, прыжок, поворот головы)
- Обучение персонажа взаимодействию с ландшафтом (подбирание предметов, уничтожение блоков земли)

Задание на дом: добавить в игру звуки (звук на каждое действие персонажа и фоновую музыку)

День третий

- Создание паузы в игре
- Создание инвентаря и управление им
- Создание смены погоды

Задание на дом: добавить в инвентарь различные предметы

День четвертый

- Создание меню и доработка сделанной игры (создание кнопок «Продолжение игры» и «Новая игра»)
- Презентация готовых игр

