

Программа Вашего обучения

CODDY

Школа программирования для детей CODDY



О курсе «Программирование в Minecraft». 1-й модуль. Андрей Фурлетов

Цель курса: обучить учеников основам программирования в Minecraft.

Программа курса:

День первый

- Прохождение обучающего уровня, знакомство с интерфейсом и управлением в Minecraft.
- Особенности обучающей версии Minecraft. Новые блоки, новые функции. Подуровень “Teacher’s Lounge”.
- Расширенные функции игры, создание новых предметов, командное строительство.

День второй

- Знакомство с программируемыми блоками в Minecraft – “Turtles”.
- Изучение и тестирование команд, доступных «черепахам».
- Создание замка: часть 1 – добыча ресурсов, котлован и фундамент. Циклы For и While.

День третий

- Добыча дерева. Условные операторы If, Then, Else.
- Создаем темницу и 1-й этаж. Применение навыков программирования для создания шаблонов комнат замка.
- Конкурс на лучшее декорирование сада с помощью одной программы.

День четвертый

- Создаем башни замка. Ученик самостоятельно пишет программы для добычи ресурсов и постройки башни.
- Создаем точки телепортации и программируем их.

Программа Вашего обучения

CODDY

Школа программирования для детей CODDY



О курсе «Программирование в Minecraft». 2-й модуль. Андрей Фурлетов

Цель курса: обучить учеников основам программирования в Minecraft.

Программа курса:

День первый

- Мод ComputerCraft. Собираем компьютер в Minecraft.
- Создаем компьютерный класс в среде Minecraft.
- Возможности консоли, изучение команд, работа с файлами.
- Первый взгляд на язык программирования Lua.

День второй

- Redstone и программируемые блоки.
- Строим лабиринт с ловушками. Программирование отдельных частей лабиринта. Функции и модули.
- Доработка лабиринта, программирование рычагов и создание секретных комнат.

День третий

- Команды манипуляции миром игры. Программируем «Режим Бога».
- Обсуждение всех возможностей.
- Процедурное создание рек и мостов.
- Конкурс на самый красивый мост.

День четвертый

- «Игра в игре». Знакомимся с двухмерными играми, написанными на Lua внутри мода Computercraft.
- Создание высокоэффективной и высокопроизводительной фермы с помощью программируемых черепах. Конкурс.
- Итоговое задание – создание уровня-головоломки с применением всех полученных ранее знаний.