

The logo for CODDY, featuring the word "CODDY" in a bold, blue, sans-serif font. The letters are contained within a light blue, stylized speech bubble shape that has a tail pointing towards the bottom left.

**Международная школа
программирования для детей
CODDY**

**ПРОГРАММА ЛЕТНЕГО
ОНЛАЙН-ИНТЕНСИВА**

СОЗДАНИЕ ИГР В UNITY3D

ДЛЯ ДЕТЕЙ 9-15 ЛЕТ

CODYYSCHOOL.COM

ПРОГРАММА ЛЕТНЕГО ОНЛАЙН-ИНТЕНСИВА

ДЕНЬ 1:

- История возникновения языков программирования;
- История появления Unity3D;
- Знакомство с интерфейсом среды;
- Знакомство с инструментами для работы с объектами;
- Создание 2D-проекта;
- Сборка и тестирование первой игры созданной на Unity3D.

Результат: ознакомление с интерфейсом и функционалом среды, сборка первой 2D-игры.

День 2:

- Настройка вкладок и интерфейса программы;
- Создание типовых папок;
- Знакомство с компонентом префаб;
- Написание первого скрипта на языке C#;
- Изучение возможностей интеграции собственных рисунков в Unity3D;
- Создание фона и программирование главного героя

Результат: настройки среды под себя, начало разработки второй игры, а также начало изучения основ языка C#.

ПРОГРАММА ЛЕТНЕГО ОНЛАЙН-ИНТЕНСИВА

ДЕНЬ 3:

- Программирование ботов для игры;
- Создание нескольких сцен и их перезагрузка;
- Написание скриптов для игры на языке C#;
- Настройка компонентов типа UI;
- Сборка второй игры;
- Компиляция второй игры в .exe файл.

Результат: создание новых скриптов на языке C#, изучение компонентов типа UI, окончательная доработка второй игры и её компиляция.

День 4:

- Знакомство с Assets Store;
- Знакомство с компонентом Terrain;
- Изучение инструментов для формирования ландшафта;
- Знакомство с компонентами анимация и аниматор;
- Работа со световыми компонентами;
- Начало создания 3D-игры.

Результат: создание 3D-проекта для разработки третьей игры, формирование собственной игровой карты и работа со светом.

ПРОГРАММА ЛЕТНЕГО ОНЛАЙН-ИНТЕНСИВА

ДЕНЬ 5:

- Работа со звуковыми компонентами;
- Настройка пользовательского интерфейса;
- Создание и настройка компонента Game Controller;
- Сборка первой 3D-игры;
- Работа с компонентами Tag и Trigger;
- Компиляция игры в готовый файл для компьютера.

**Защита командного проекта перед
родителями.**