

The logo for CODY, featuring the word "CODY" in a bold, blue, sans-serif font.

Международная школа  
программирования для детей  
CODY

A stylized, monochromatic illustration of a robot's head and upper torso, rendered in shades of yellow and brown. The robot has large, circular eyes and a friendly expression. The background is a dark, starry space with a horizon line.

ПРОГРАММА ЛЕТНЕГО  
ГОРОДСКОГО ЛАГЕРЯ

---

# СОЗДАНИЕ ИГР В UNITY3D

ДЛЯ ДЕТЕЙ 9-15 ЛЕТ

[CODYYSCHOOL.COM](http://CODYYSCHOOL.COM)

## ПРОГРАММА ЛЕТНЕГО ГОРОДСКОГО ЛАГЕРЯ

### 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 ГОРОДСКОГО ЛАГЕРЯ

### 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 ГОРОДСКОГО ЛАГЕРЯ

## 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.**