



# Программа Вашего обучения

CODDY

Школа программирования для детей CODDY



## О курсе «Создание игр в Scratch». 1-й модуль Дамир Габдрафиков

**Цель курса:** продолжение обучения логическому программированию.

### Программа курса:

#### День первый

#### Знакомство со средой программирования Scratch

- Знакомство со средой Scratch, ее функционалом
- Спрайты и костюмы
- Перемещения, координаты
- Управление спрайтами

#### День второй

#### Эффекты, отрицательные числа

- Знакомство с эффектами
- Знакомство с отрицательными числами
- Создание собственного дизайна

#### День третий

#### Циклы, блок «если»

- Цикл
- Условие «Если, то...; в противном случае...»
- Создание игры «Кот следит за мячом»

#### День четвертый

#### Скрипты

- Блок «Перо»
- Создаем собственный рисунок





# Программа Вашего обучения

CODDY

Школа программирования для детей CODDY



## О курсе «Создание игр в Scratch». 2-й модуль Дамир Габдрафиков

**Цель курса:** знакомство со средой программирования Scratch

### Программа курса:

#### День первый

#### Новые скрипты

- Блок «События»
- Блок «Управление»
- Блок «сенсоры»
- Создание игры «Лабиринт»

#### День второй

#### Скрипты

- Блок «Звук»
- Блок «переменные»
- Создание игры «Кот-обжора»

#### День третий

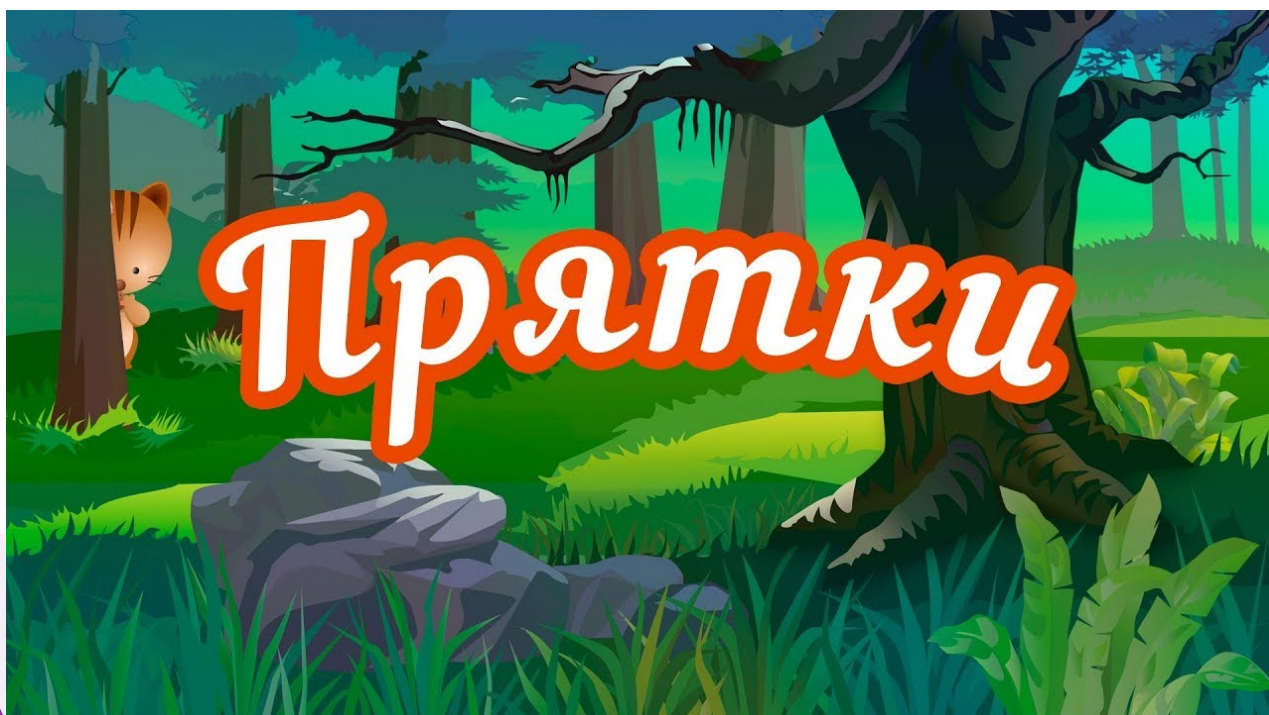
#### Усовершенствование игры «Лабиринт»

- Создаем новые уровни игры «Лабиринт»

#### День четвертый

#### Переменные, случайные числа

- Блок «выдать случайное число»
- Создание игры «Прятки»



# Программа Вашего обучения

CODDY

Школа программирования для детей CODDY



## О курсе «Создание игр в Scratch». 3-й модуль Дамир Габдрафиков

**Цель курса:** знакомство со средой программирования Scratch.

### Программа курса:

#### День первый

#### Скрипты

- Углы, градусы, повороты, вращения, траектория
- Создание игры «Пилот-художник»

#### День второй

#### Улучшение игры «Пинг-Понг»

- Работа с клоном
- Доработки игры

#### День третий

#### Создание собственной игры

- Создание фона
- Создание спрайтов

#### День четвертый

#### Доработки собственных проектов

- Дорабатываем собственные проекты
- Закрепляем пройденный материал

