



Программа Вашего обучения

CODDY

Школа программирования для детей CODDY



О курсе «Программирование в Minecraft». 1-й модуль Назаров Степан

Цель курса: Изучение основ программирования.

Программа курса:

День первый

Знакомство с Education Edition

- Интерфейс и управление.
- Отличительные черты Education Edition
- Понятие исполнителя. Исполнитель «Черепашка»

День второй

Алгоритм, программа, цикл

- Изучение среды разработки — визуального редактора
- Понятие Алгоритма, Программы, Цикла
- Оператор цикла «Repeat»

День третий

Процедуры

- Понятие процедуры. Использование Подпрограмм
- Программа построения стен
- Строительство комнат

День четвертый

Возведение городов

- Строительство дома
- Детализация интерьера
- Программы строения городов и небоскрёбов





Программа Вашего обучения

CODDY

Школа программирования для детей CODDY



О курсе «Программирование в Minecraft». 2-й модуль Назаров Степан

Цель курса: Изучение основ программирования.

Программа курса:

День пятый

Знакомство с Education Edition

- Повторение изученного
- Устройство мира Minecraft
- Программы добычи ресурсов

День шестой

Условный оператор. Цикл «While»

- Понятие условного оператора.
- Использование оператора «If» и цикла «While» в программах.
- Улучшение программы добычи ресурсов

День седьмой

Лабиринты

- Строительство Лабиринтов
- Простейшие программы прохождения Лабиринтов

День восьмой

Строительство мостов

- Проверка полученных знаний
- Их использование для строительства мостов в командах





Программа Вашего обучения

CODDY

Школа программирования для детей CODDY



О курсе «Программирование в Minecraft». 3-й модуль Назаров Степан

Цель курса: Изучение основ программирования.

Программа курса:

День девятый

Переменные

- Понятие переменной. Числовые переменные
- Другие виды переменных
- Циклы с переменными

День десятый

Оператор цикла «For»

- Вложенные циклы с переменными
- Упрощение предыдущих программ
- Написание новых, более сложных программ

День одиннадцатый

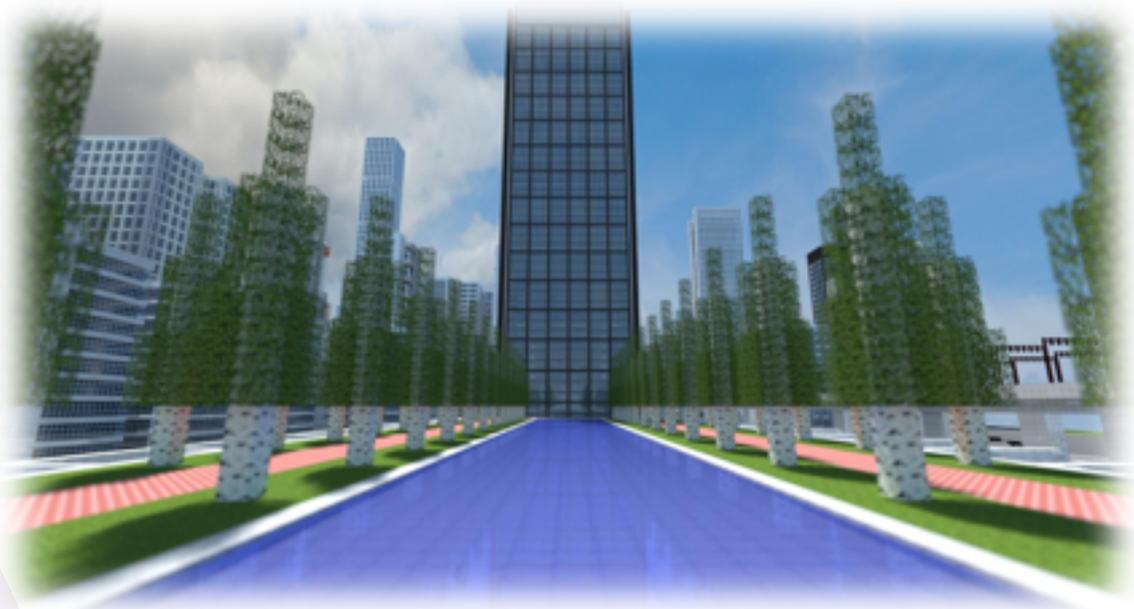
Математика в Minecraft

- Решение арифметических примеров
- Команда «Inspect block»

День двенадцатый

Декор городов

- Генерация более сложных структур
- Строительство деревьев
- Строительство крылец





Программа Вашего обучения

CODDY

Школа программирования для детей CODDY



О курсе «Программирование в Minecraft». 4-й модуль Назаров Степан

Цель курса: Изучение основ программирования.

Программа курса:

День тринадцатый

Компьютер и Консоль

- Изучение компьютеров в Education Edition
- Операции с файлами
- Текстовый редактор программ

День четырнадцатый

Переменные и Калькулятор

- Операции с переменными в компьютере
- Написание программы «Калькулятор»
- Оператор «lf» в Консоли

День пятнадцатый

Кодовый замок

- Условные конструкции
- Программа распознавания персонажа
- Управление сигналами в Education Edition

День шестнадцатый

Растровая графика

- Различия между растровой и векторной графикой
- Первый растровый редактор — Paint
- Принтер, дисковод, перенос информации, монитор

