

О курсе «Игровое программирование на C#» Карнаух Леонид

Цель курса: получить базовое представление о программировании, научиться писать 2-D игры на C#, сформировать логическое мышление.

Программа курса:

День первый

- Данные. Переменные и постоянные. Типы данных. Арифметические операции над данными.
- Условные и циклические операторы.
- Указатель. Массив. Ссылка на объект.
- Функция. Передача параметров по значению и по ссылке.

День второй

- Структуры. Классы. Объекты. Пользовательские типы.
- Визуальные компоненты. Форма. Кнопка. Надпись. Окно редактирования.
- Список. Комбобокс. Цветовой диалог. Файловый диалог. Грид.
- Анимация визуальных компонент.

День третий

- Событийно-ориентированная модель.
- Основные сообщения. Клавиатура. Мышь.
- Сообщения нажатия, отпускания, клика.

День четвертый

- Игра «Шашки».
- Игровое поле из панелей.
- Динамическое создание объекта.
- Двухмерный массив ссылок на кнопки.

**Программирование не такая занудная вещь, как принято думать.
Главное - знать основные понятия и уметь применить их.
Кроме того, необходимо знать, что ты хочешь,
и уметь достичь результатов наиболее быстрым способом.**



О курсе «Игровое программирование на C#» Карнаух Леонид

Цель курса: получить базовые представление о программировании, научиться писать 2-D игры на C#, сформировать логическое мышление.

Программа курса:

День пятый

- Игра «Крестики-Нолики».
- Статическое игровое поле из кнопок.
- Анализ нажатия кнопки.
- Игровая стратегия.

Дни: шестой седьмой восьмой

- Спрайты. Анимация персонажа.
- Градиент. Поворот персонажа.
- Классы. Свойства и методы.
- Перегрузка методов.
- Перегрузка операторов.
- Области видимости.

Программирование не такая занудная вещь, как принято думать.
Главное - знать основные понятия и уметь применить их.
Кроме того, необходимо знать, что ты хочешь,
и уметь достичь результатов наиболее быстрым способом.



О курсе «Игровое программирование на C#» Карнаух Леонид

Цель курса: получить базовые представление о программировании,
научиться писать 2-D игры на C#, сформировать логическое мышление.

Программа курса:

День девятый

- Наследование
- Реализация игры в классах на примере крестиков-ноликов.

Дни: десятый одиннадцатый двенадцатый

- Рекурсия. Замок рекурсии.
- Поиск максимального\минимального значения в массиве.
- Сортировка массива по убыванию\возрастанию.
- Списки и операции над ними.
- Контроль ввода данных. Работа с исключительными ситуациями

Программирование не такая занудная вещь, как принято думать.
Главное - знать основные понятия и уметь применить их.
Кроме того, необходимо знать, что ты хочешь,
и уметь достичь результатов наиболее быстрым способом.

