

О курсе «Разработка игр в Roblox Studio». 1-й модуль. Артем Козловский

Цель курса: познакомить детей с основами программирования и реализовать собственные проекты.

Программа курса:

День первый

Знакомство с миром Roblox

- История возникновения языков программирования
- Мир Roblox
- Знакомство с приложением Roblox, Roblox Studio и интерфейсом программ

День второй

Основы Roblox Studio

- Основы работы с игровыми объектами
- Основные режимы работы с Terrain
- Spawn: его назначение и создание
- Основы работы с Toolbox

День третий

Основные инструменты игрового разработчика

- Интерфейс Toolbar и наиболее популярные настройки
- Создание простейших скриптов на Lua и их реализация
- Знакомство с эффектом частиц
- Основы работы с диалоговой системой

День четвертый

Основы игрового программирования на Lua

- Знакомство с понятием «циклы» и их реализация
- Основные циклы (if/then/else; while/do; case)
- Составление собственной программы с использованием циклов
- Создание части игрового мира с помощью полученных знаний



О курсе «Разработка игр в Roblox Studio». 2-й модуль. Артем Козловский

Цель курса: познакомить детей с основами программирования и реализовать собственные проекты.

Программа курса:

День первый

Типы 3D игр и разработка сценария

- Типы 3D-игр
- Основы алгоритмики
- Выработка игрового сценария
- Составление первых программ для сложных игровых объектов

День второй

Этика программиста

- Основы работы с освещением
- Программирование снизу вверх
- Программирование сверху вниз
- Составление программы для реализации игровых задач

День третий

Создание игровых скриптов для различных объектов

- Социальная сеть Roblox
- Основы программирования кнопок
- Создание декораций
- Создание скримеров

День четвертый

Основы взаимодействия ботов друг с другом

- Программирование собственных ботов
- Пакет Starter Player
- Написание собственного скрипта для взаимодействия
- Реализация скрипта с помощью враждебных и дружественных ботов



О курсе «Разработка игр в Roblox Studio». 3-й модуль. Артем Козловский

Цель курса: познакомить детей с основами программирования и реализовать собственные проекты.

Программа курса:

День первый

Циклы в языке Lua

- Наиболее выгодное использования основных циклов
- Взаимодействие приложения и Roblox Studio
- Интерфейс разработчика игр в Roblox
- Написание первого скрипта для меню

День второй

Углубленное изучение программирования

- Понятие «переменная»
- Основные типы переменных и их отличие
- Основной синтаксис Lua
- Написание скриптов с использованием изученных понятий

День третий

Формирование конечного варианта собственного мира

- Составление собственного алгоритма для решение поставленной игровой задачи
- Понятие statement
- Написание собственного скрипта на Lua для решения поставленной задачи
- Реализация скрипта с помощью игровых объектов

День четвертый

Заключительный день

- Структурированные языки программирования
- Разница между низшими и высшими языками программирования
- Сборка конечного проекта
- Публикация игры в мире Roblox

