

## О курсе «Создание игр в Scratch» 1-й модуль Дарья Сыпкова

**Цель курса:** научиться основным принципам компьютерной логики и программирования.

### Программа курса:

#### День первый

##### Знакомство со Scratch

- Изучение основных блоков функций
- Работа с готовыми спрайтами и фонами, создание первой программы на Scratch

**Практическое задание:** создание анимации с применением изученного материала.

#### День второй

##### Понятие цикла

- Создание собственных персонажей и фонов
- Рассматриваем принцип работы функции «выбрать случайное число»
- Изучение функций управления спрайтами
- Работа с несколькими спрайтами
- Программирование взаимодействий персонажей

**Практическое задание:** создание анимации с элементами игры «Шар предсказаний». Создание игры «Поймай меня».

#### День третий

##### Изучение способов работы с переменными

- Переменные и циклы
- Создание игр с несколькими уровнями
- Реализация подсчета очков
- **Практическое задание:** создание игры «Пинг-Понг».

#### День четвертый

##### Доработка итогового проекта модуля

- Оформление итогового проекта модуля
- Подготовка к представлению итогового проекта модуля
- Презентация итогового проекта

# SCRATCH