



## О курсе «Разработка модов для Minecraft» 1-й модуль

**Цель курса:** познакомиться с основами программирования в редакторе MCreator. Изучить 3D графику в BlockBench. Научиться создавать моды

### Программа курса:

#### День первый

##### Знакомство с MCreator

- Устанавливаем MCreator, создаем свой Workspace
- Изучаем интерфейс редактора
- Создаем тестовый блок, предмет, инструмент, броню
- Создаем свои текстуры

**Задание для работы на уроке:** познакомиться с редактором MCreator. Создать свою первую модификацию.

**Результат занятия:** написали свой первый мод.

#### День второй

##### Знакомство с программированием

- Создаем свою руду, рецепт для крафта из нашей руды
- Создаем пакет инструментов, пакет древесины. Крафт досок
- Создаем свой верстак. Пишем GUI для верстака. Пишем первую процедуру крафта на своем верстаке

**Задание для работы на уроке:** создать руду, пакет инструментов, пакет древесины и верстак.

**Результат занятия:** создали полный пакет ресурсов и верстак.

#### День третий

##### Креативные блоки

- Создаем вкладку креативного инвентаря
- Создаем специальный блок - холодильник (кристалл льда, охлаждающий элемент)
- Пишем GUI для холодильника, процедуру для кнопки
- Создаём ледяной меч с эффектом замедления
- Создаем крафты для созданных предметов

**Задание для работы на уроке:** создать холодильник и ледяной меч с эффектом замедления.

**Результат занятия:** создали креативный блок и креативный инвентарь.

#### День четвертый

##### Растения для фермы

- Создаем свои растения (семена, плоды, стадии роста)
- Настраиваем растущее и неподвижное растения
- Создаем зелье
- Строим свою ферму

**Задание для работы на уроке:** создать свои растения, ферму.

**Результат занятия:** создали свою ферму и растения для нее.



## О курсе «Разработка модов для Minecraft» 2-й модуль

**Цель курса:** Познакомиться с основами программирования в редакторе MCreator. Изучить 3D графику в BlockBench. Научиться создавать моды

### Программа курса:

#### День первый

##### BlockBench

- Устанавливаем BlockBench
- Изучаем интерфейс программы
- Создаем 3D модели (блок, меч) и текстуры для них
- Загружаем модели в MCreator

**Задание для работы на уроке:** познакомиться с 3D редактором. Создать тестовую модель блока, свою 3D модель оружия (меч).

**Результат занятия:** создали тестовую модель блока, 3D модель меча.

#### День второй

##### Дальнобойное оружие. Пистолет

- Создаем свою 3D модель пистолета, добавляем её в Mcreator
- Создаем процедуры для работы пистолета (перезарядка и эффект при выстреле)
- Создаём крафт нашего оружия

**Задание для работы на уроке:** создать свое огнестрельное оружие (пистолет)

**Результат занятия:** создали 3D модель пистолета

#### День третий

##### Крафт без кнопки. Карманный планшет. 3D лампа

- Создаем 3D модели печи, загружаем в MCreator, пишем GUI и процедуры для использования
- Создаем две 3D модели лампы, загружаем в MCreator, пишем процедуры для использования
- Создаем 3D модель планшета, добавляем её в Mcreator, пишем GUI

**Задание для работы на уроке:** создать 3D модели печи, лампы, планшета.

**Результат занятия:** создали 3D модели трех предметов. Создали GUI для печи и планшета. Запрограммировали GUI для печи.

#### День четвертый

##### 3D броня

- Создаем 3D модель и текстуру брони
- Добавляем броню в Mcreator
- Создаём крафт для брони

**Задание для работы на уроке:** создать свою 3D броню.

**Результат занятия:** создали броню с собственной 3D текстурой.



## О курсе «Разработка модов для Minecraft» 3-й модуль

**Цель курса:** Познакомиться с основами программирования в редакторе MCreator. Изучить 3D графику в BlockBench. Научиться создавать моды

### Программа курса:

#### День первый

##### Мобы

- Создаем 3D модель враждебного моба
- Создаем 3D модель доброго моба
- Добавляем Java модель в MCreator
- Пишем GUI и процедуры для торговли

**Задание для работы на уроке:** создать враждебного и доброго мобов.

**Результат занятия:** создали двух мобов и процедуры для торговли.

#### День второй

##### Структуры и лут

- Создаем свою структуру
- Импортируем структуру в Mcreator
- Создаем сундук со случайным лутом
- Создаем структуру с командным блоком, сундуком и с кнопкой

**Задание для работы на уроке:** создать свою структуру и сундук со случайным лутом.

**Результат занятия:** создали собственную структуру.

#### День третий

##### Биомы и измерения

- Создаём биом
- Добавляем структуры в биом
- Создаем измерение
- Проверяем биом и измерение

**Задание для работы на уроке:** создать свои биомы и измерения.

**Результат занятия:** создали собственные биомы и измерения.

#### День четвертый

##### Завершение создания мода. Презентация проекта

- Завершаем создание мода
- Экспортируем мод
- Подготовка к презентации своих проектов
- Выступление с презентацией

**Задание для работы на уроке:** завершить создание мода. Презентовать проект.

**Результат занятия:** завершили создание мода, представили проект.