



# Программа Вашего обучения

CODDY

Школа программирования для детей CODDY



## О курсе «Программирование игр на JavaScript». 1-й модуль Константин Лысый

**Цель курса:** познакомиться с основами языка программирования JavaScript, научиться решать задачи с его помощью и разрабатывать игры.

### Программа курса:

#### День первый

#### Знакомство с языком программирования JavaScript

- Введение в JavaScript
- Настройка рабочей среды
- Примитивные типы данных

**Практическое задание:** Первая программа «Hello World» и задачи на вывод текста.

#### День второй

#### Основные операторы языка JavaScript.

- Изучим основные операторы языка
- Чистота кода

**Практическое задание:** решение математических задач для закрепления материала

#### День третий

#### Массивы в JavaScript

- Что такое массивы и зачем они нужны.
- Возможности массивов
- Применения массивов на практике

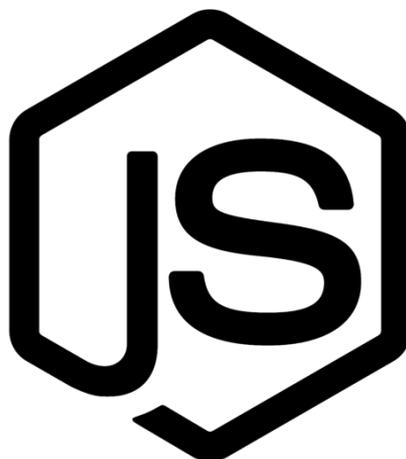
**Практическое задание:** Закрепляем полученные знания решая задачи с массивами.

#### День четвертый

#### Условные операторы в JavaScript.

- Познакомимся с конструкциями while , if else , for.
- Первые шаги в создании игр

**Практическое задание:** создадим персонажа и научим его двигаться.



## О курсе «Программирование игр на JavaScript». 2-й модуль Константин Лысый

**Цель курса:** Продолжаем знакомится с основами языка программирования JavaScript

### Программа курса:

#### День первый

#### Объекты в языке JavaScript

- Что такое объект?
- Для чего нужны объекты?
- Создаем первые объекты.

**Практическое задание:** Закрепляем полученные навыки на игровом проекте.

#### День второй

#### Функции в языке JavaScript

- Функции и зачем они нужны.
- Возможности функции.
- Написание простых функции.

**Практическое задание:** Начинаем работу над клоном игры «Flappy bird».

#### День третий

#### Функции в языке JavaScript ч.2

- Функции в языке JavaScript : продолжение.

**Практическое задание:** Продолжаем работу над игрой «Flappy bird».

#### День четвертый

#### Основы компьютерной графики

- Позиционирование объектов на экране.
- Что такое координаты и зачем они нужны.

**Практическое задание:** Создаем свою «Flappy bird» со своими моделями.

## О курсе «Программирование игр на JavaScript». 3-й модуль Константин Лысый

**Цель курса:** Продолжаем знакомится с основами языка программирования JavaScript

### Программа курса:

#### День первый

##### Введение в ООП

- Что такое ООП и зачем его использовать.
- Три основные концепции ООП.
- Где применять на практике?.

**Практическое задание:** создание игры «Змейка».

#### День второй

##### Знакомимся с ООП поглубже.

- Классы.
- Что такое конструктор?.

**Практическое задание:** Усложняем игру змейка. Делаем стартовое меню.

#### День третий

##### Создаем игру «Арканойд».

- Придумываем концепт игры.
- Создаем основные необходимые элементы.

**Практическое задание:** Игра «Арканойд».

#### День четвертый

##### Завершение проекта

- Дорабатываем игру.
- Вносим необходимые коррективы.

**Практическое задание:** Завершаем игру «Арканойд».