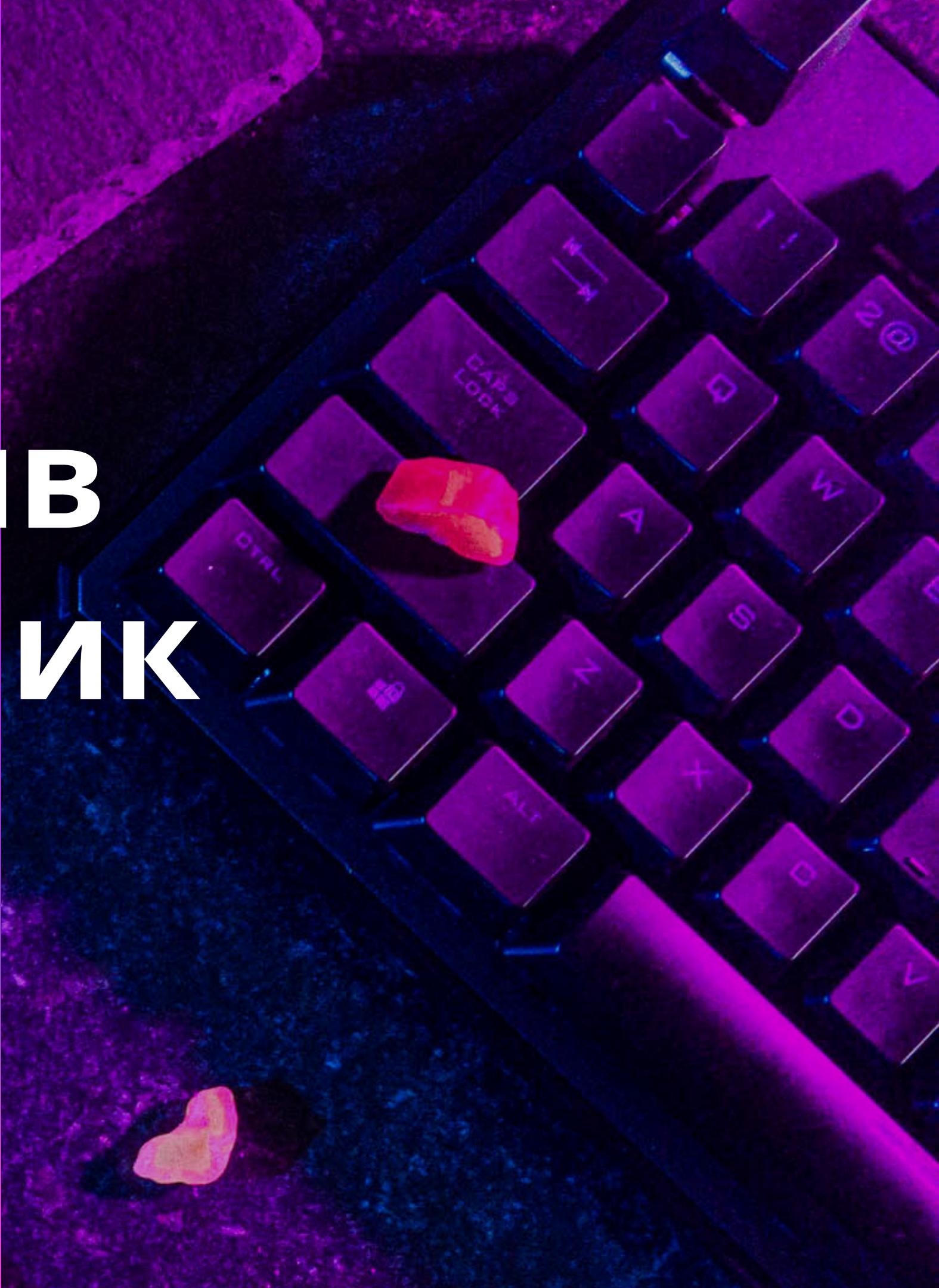




МЕЖДУНАРОДНАЯ ШКОЛА
ПРОГРАММИРОВАНИЯ CODDY

Летний интенсив Гейм-разработчик игр в UNITY

Программа для насыщенного лета
вместе с CODDY





О летнем интенсиве

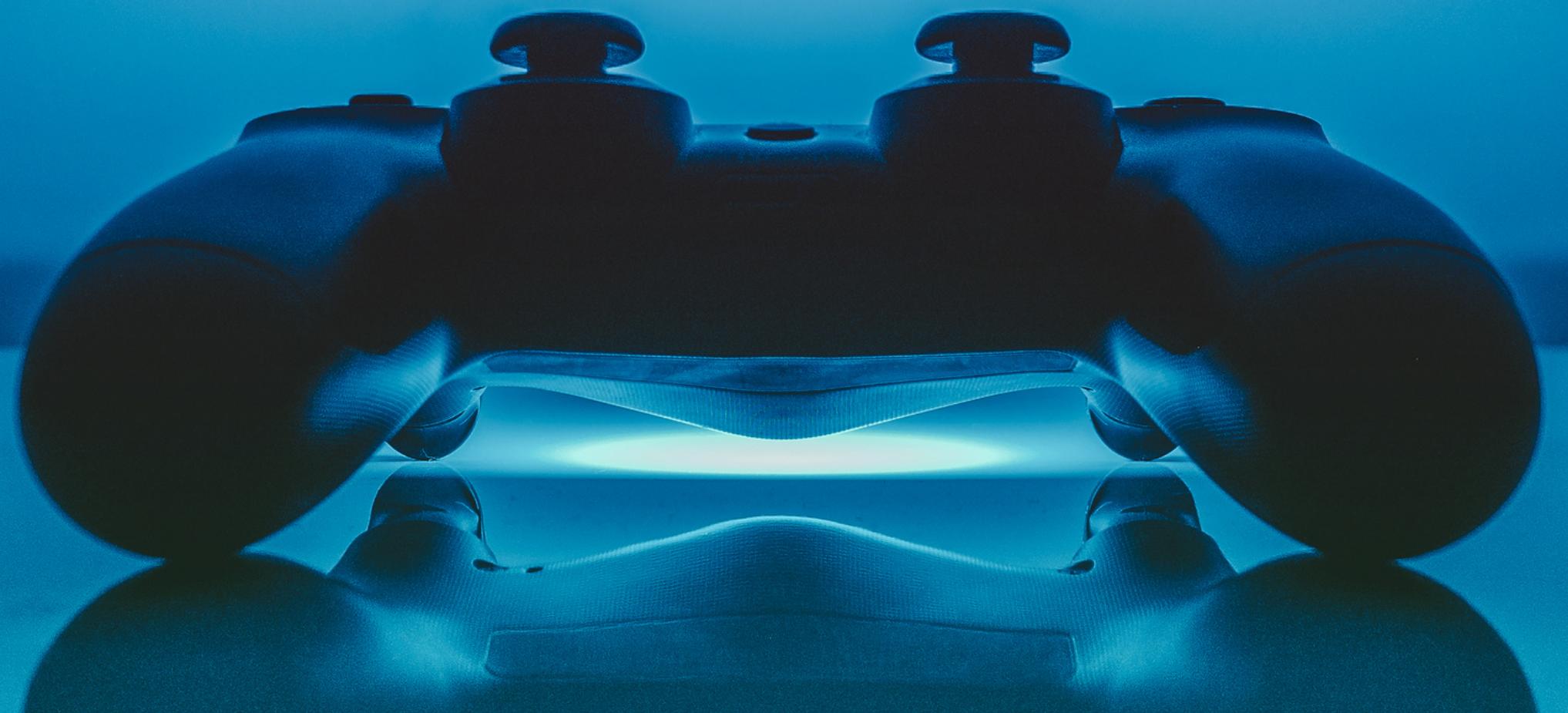
CODDY 2021





Цели летнего интенсива

- 01 | Показать детям, что разработка игр в программировании – достаточно легка и увлекательна
- 02 | Развить лидерские и коммуникативные навыки, навыки работы в команде и решения проблем



Задачи летнего интенсива

- 01 | познакомиться со средой разработки Unity;
- 02 | создать свою первую серьёзную игру на профессиональном языке программирования C#
- 03 | развить навыки планирования, алгоритмического и пространственного мышления
- 04 | научиться работать в команде и эффективно решать вместе поставленные задачи





Программа

Насыщенного ИТ лета!



Unity - одна из самых узнаваемых и используемых сред разработки в мире!



Это очень популярный движок для разработки 3D-игр и интерактивных приложений для любых платформ и устройств.

ТЕХНОЛОГИЮ UNITY3D ИСПОЛЬЗУЮТ BLIZZARD, UBISOFT, ELECTRONIC ARTS И WARGAMING

ДВИЖОК UNITY3D ПОУЧАСТВОВАЛ В СОЗДАНИИ МНОЖЕСТВА ИЗВЕСТНЫХ ИГР – ОТ РОКÉМОН GO ДО NEED FOR SPEED WORLD



Компьютерные игры считаются одним из самых перспективных направлений в области информационных технологий.



Такие специалисты очень востребованы не только в России, но и во всем мире.

ПРОФЕССИЯ ГЕЙМ-РАЗРАБОТЧИКА ОТНОСИТСЯ К ОДНОЙ ИЗ САМЫХ ВЫСОКООПЛАЧИВАЕМЫХ ПРОФЕССИЙ В ИТ-ИНДУСТРИИ



ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ВОЗРАСТ



Программа подойдет для начинающих – тех, кто делает первые шаги в программировании. Обучение разработке игр начинается с нуля, а затем дети переходят от простых задач к более сложным.

ДЛИТЕЛЬНОСТЬ

5 занятий по 2 часа

ВОЗРАСТ

10-15 лет



Чему научится ребенок на курсе



Дети познакомятся со средой разработки **Unity**, научатся дизайну уровней программированию на языке программирования **C#**, а также сделают несколько игр которые смогут демонстрировать своим друзьям!



Какие навыки приобретет ребенок



Программирование на популярном
языке C#

Навыки пространственного и
логического мышления

Навыки взаимодействия и
creativity





ПРОГРАММА. ДЕНЬ 1

| Результат: ознакомление с интерфейсом и функционалом среды, сборка первой 2D-игры.

ИСТОРИЯ ВОЗНИКНОВЕНИЯ
ЯЗЫКОВ ПРОГРАММИРОВАНИЯ;

ИСТОРИЯ ПОЯВЛЕНИЯ
UNITY3D;

ЗНАКОМСТВО С ИНТЕРФЕЙСОМ
СРЕДЫ;

ЗНАКОМСТВО С
ИНСТРУМЕНТАМИ ДЛЯ РАБОТЫ
С ОБЪЕКТАМИ;

СОЗДАНИЕ 2D-ПРОЕКТА;

СБОРКА И ТЕСТИРОВАНИЕ
ПЕРВОЙ ИГРЫ СОЗДАННОЙ НА
UNITY3D.



ПРОГРАММА. ДЕНЬ 2

| Результат: настройки среды под себя, начало разработки второй игры, а также начало изучения основ языка C#.

НАСТРОЙКА ВКЛАДОК И
ИНТЕРФЕЙСА ПРОГРАММЫ;

СОЗДАНИЕ ТИПОВЫХ ПАПОК;
ЗНАКОМСТВО С
КОМПОНЕНТОМ ПРЕФАБ;

НАПИСАНИЕ ПЕРВОГО СКРИПТА
НА ЯЗЫКЕ C#;

ИЗУЧЕНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ
ИНТЕГРАЦИИ СОБСТВЕННЫХ
РИСУНКОВ В UNITY3D;

СОЗДАНИЕ ФОНА И
ПРОГРАММИРОВАНИЕ
ГЛАВНОГО ГЕРОЯ.



ПРОГРАММА. ДЕНЬ 3

| Результат: создание новых скриптов на языке C#, изучение компонентов типа UI, окончательная доработка второй игры и её компиляция.

ПРОГРАММИРОВАНИЕ БОТОВ
ДЛЯ ИГРЫ;

СОЗДАНИЕ НЕСКОЛЬКИХ СЦЕН
И ИХ ПЕРЕЗАГРУЗКА;

НАПИСАНИЕ СКРИПТОВ ДЛЯ
ИГРЫ НА ЯЗЫКЕ C#;

НАСТРОЙКА КОМПОНЕНТОВ
ТИПА UI;

СБОРКА ВТОРОЙ ИГРЫ;

КОМПИЛЯЦИЯ ВТОРОЙ ИГРЫ В
.EXE ФАЙЛ.



ПРОГРАММА. ДЕНЬ 4

| Результат: создание 3D-проекта для разработки третьей игры, формирование собственной игровой карты и работа со светом.

ЗНАКОМСТВО С ASSETS STORE;

ЗНАКОМСТВО С
КОМПОНЕНТОМ TERRAIN;

ИЗУЧЕНИЕ ИНСТРУМЕНТОВ
ДЛЯ ФОРМИРОВАНИЯ
ЛАНДШАФТА;

ЗНАКОМСТВО С
КОМПОНЕНТАМИ АНИМАЦИЯ И
АНИМАТОР;

РАБОТА СО СВЕТОВЫМИ
КОМПОНЕНТАМИ;

НАЧАЛО СОЗДАНИЯ 3D-ИГРЫ.



ПРОГРАММА. ДЕНЬ 5

| Результат: защита командного проекта перед родителями.

РАБОТА СО ЗВУКОВЫМИ КОМПОНЕНТАМИ;

НАСТРОЙКА ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОГО ИНТЕРФЕЙСА;

СОЗДАНИЕ И НАСТРОЙКА КОМПОНЕНТА **GAME CONTROLLER**;

СБОРКА ПЕРВОЙ 3D-ИГРЫ;

РАБОТА С КОМПОНЕНТАМИ TAG И TRIGGER;

КОМПИЛЯЦИЯ ИГРЫ В ГОТОВЫЙ ФАЙЛ ДЛЯ КОМПЬЮТЕРА.



Сделаем лето ярким и полезным

вместе CODDY!