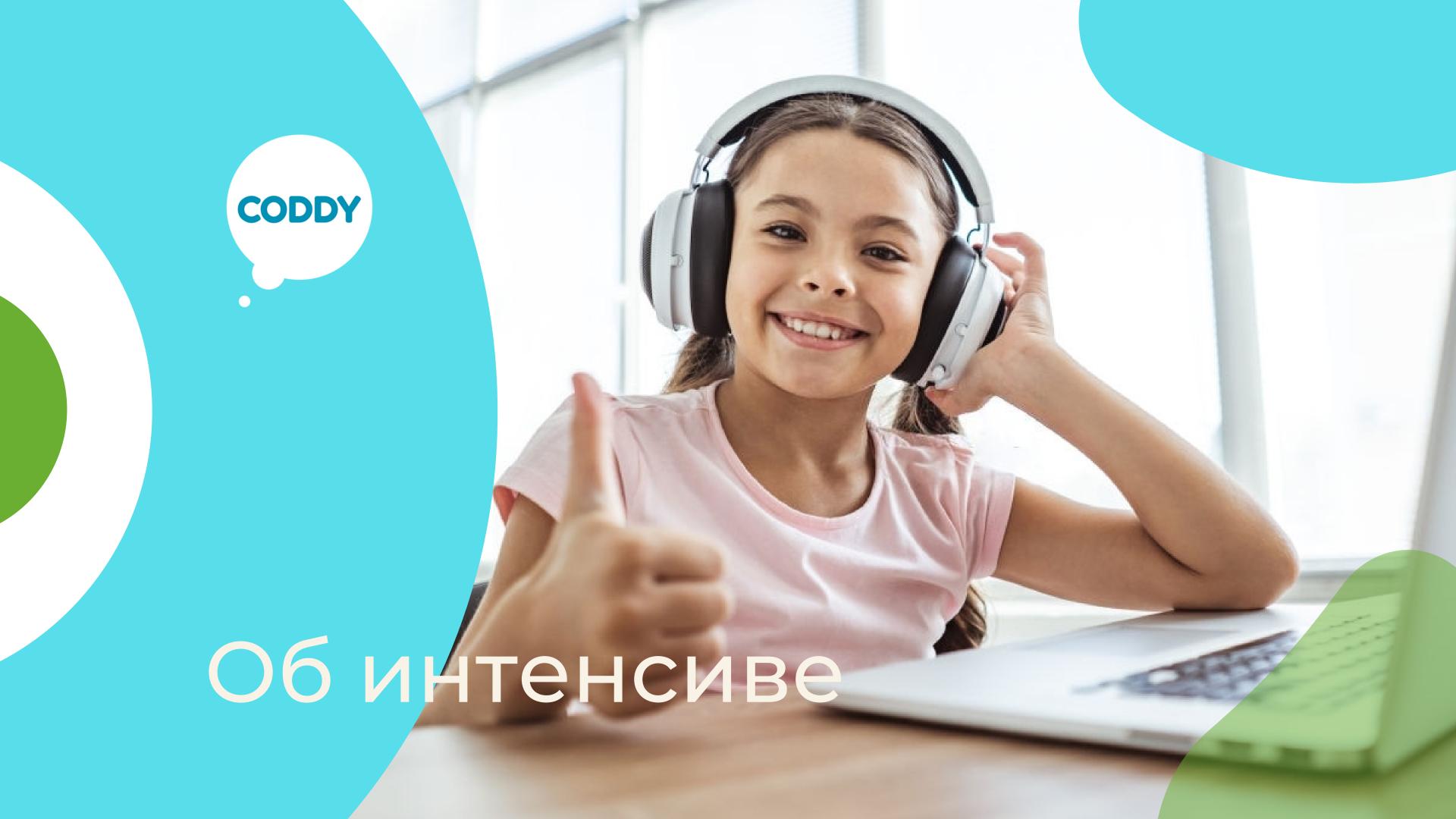


МЕЖДУНАРОДНАЯ ШКОЛА ПРОГРАММИРОВАНИЯ CODDY

Летний интенсив Roblox - разработчик трехмерных миров

Программа для насыщенного лета вместе с CODDY







Roblox Studio - одна из самых узнаваемых и популярных платформ в мире!

Эта платформа для создания игр была разработана Roblox Corporation для того, чтобы пользователь любого возраста мог войти в мир программирования.



Летний интенсив помогает социализироваться, так как во время курса делается акцент на лидерские и коммуникативные навыки, навыки работы в команде и решения проблем.







ДЛЯ ЧЕГО МЫ СОЗДАЛИ ЭТУ ПОТРЯСАЮЩУЮ ПРОГРАММУ





изучить основы ПРОГРАММИРОВАНИЯ

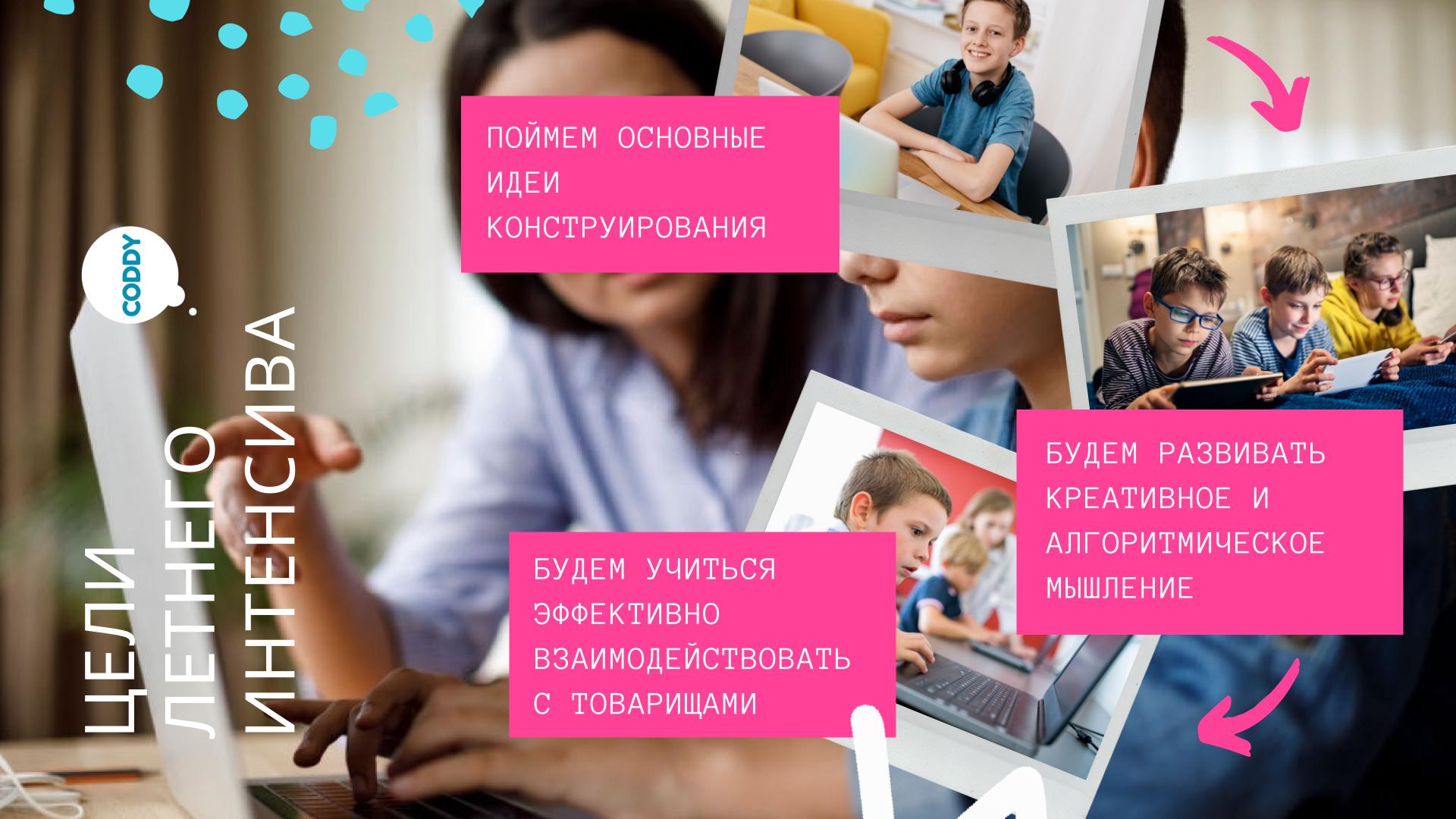
научиться создавать, редактировать, развивать и публиковать свои игры в среде Roblox Studio

HA 93HKE LUA

на котором был написан сам Roblox и множество других проектов









Актуальность



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

Профессиональные разработчики игр (геймдевелоперы) создают игры и приложения под любые операционные системы.

Такие специалисты очень востребованы во всем мире.



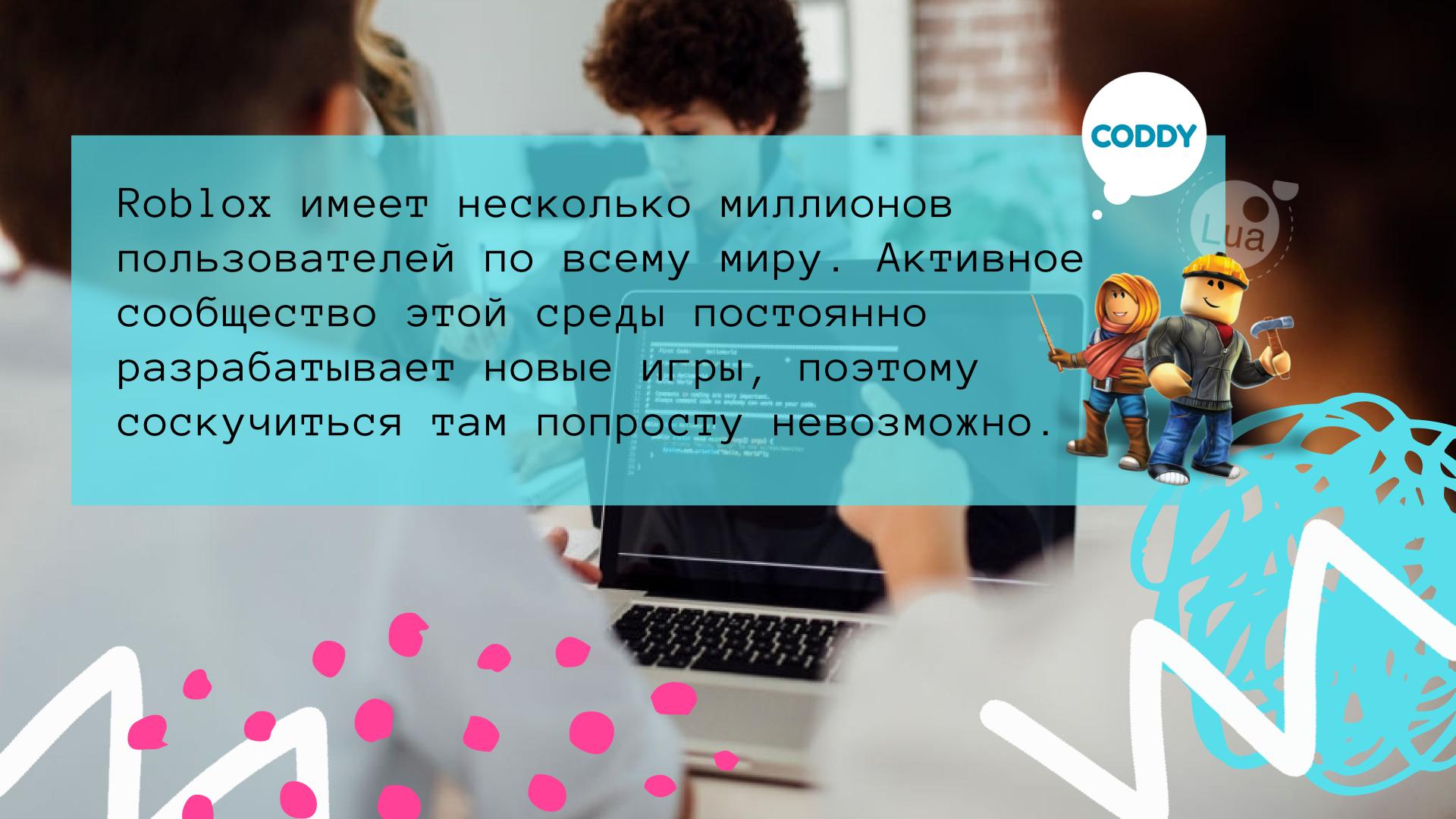


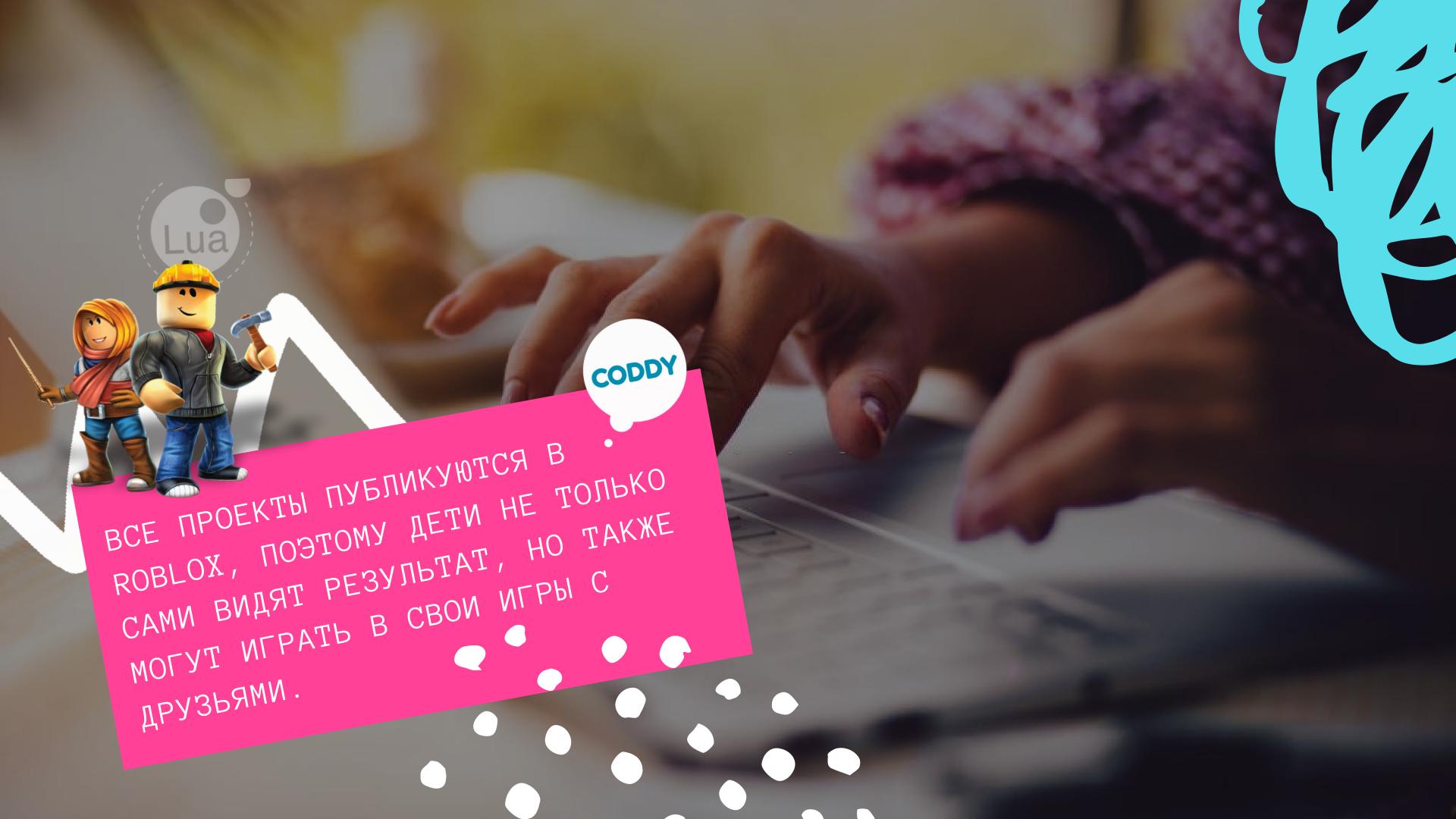
Актуальность

ДЕТИ СОЗДАДУТ СВОИ ИГРЫ В ROBLOX STUDIO

Они с удовольствием посещают занятия, так как они не похожи на обычные школьные уроки









Для кого

ДЛЯ ДЕТЕЙ ОТ 8 ДО 12 ЛЕТ



Интенсив продлится 5 дней по 2 часа ежедневно



Чему научится ребенок



Дети познакомятся с основными понятиями в программировании,

научатся применять их в написании программ и дизайне уровней,

опубликуют свои проекты на огромную онлайн платформу, в которые смогут поиграть все друзья и желающие!

НАВЫКИ АЛГОРИТМИЧЕСКОГО И ПРОСТРАНСТВЕННОГО МЫШЛЕНИЯ

НАВЫКИ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ И КРЕАТИВНОСТИ CODDY

ОСНОВЫ ГЕЙМ-ДЕВЕЛОПМЕНТА



KAKNE I PEI





День 1 Результаты: знакомство с Roblox Studio и сборка первой игры.

1 — Знакомство с миром Roblox;

2 — Создание первой игры в

Roblox Studio;

3 — Основы работы с игровыми объектами;

---- Введение и написание

первых скриптов;

5 — Улучшение игровой карты с

использованием полученных

знаний.

6 — Тестирование игры.





День 2 Результаты: изучены простейшие алгоритмы, построены игровая карта и транспортное средство для персонажа.

1 — Знакомство с Toolbox;

2 — Создание игровой карты;

3 — Зачем нужен Terrain Editor?;

— Создание транспортного

средства для персонажа;

5 — Проработка сценария старта

и его программирование на

языке Lua;

Мзучение модели персонажа.





День 3 Результаты: создание собственной анимации, изучение новых алгоритмов, формирование игры целиком.

1 — Дальнейшая проработка сценария старта;

2 — Как должна завершаться игра?;

3 — Написание скриптов с изучением циклов;

4 — Знакомство с NPC;

5 — Анимация и диалог с NPC;

6 — Проработка сценария окончания игры.





День 4 Результаты: изучены бесконечные циклы, завершена работа над визуальной частью игры.

Написание скриптов для окончания игры;

2 — Изучение бесконечных циклов;

3 — Разработка круговой гоночной игры;

4 — Создание игрового лобби;

5 — Тестирование игры на несколько пользователей.





День 5 Результат: защита командного проекта перед родителями.

Программирование собственных ботов;

2 — Структурированные языки программирования;

3 — Создание телепорта;

4 — Завершение работы над скриптом в игре;

5 — Финальное тестирование игры;

6 — Публикация игры в мире Roblox.

