

# GAME STUDIO

warsztaty z programowania gier dla dzieci 10-13 lat

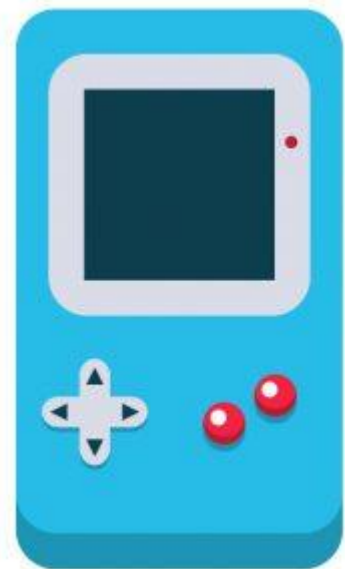


Na zajęciach uczestnicy tworzą własne gry przy pomocy różnorodnych narzędzi programistycznych – od obrazkowego języka Kodu, poprzez App Inventor (gry mobile) i Game Maker, do profesjonalnej platformy Unity (programowanie tekstowe).

W trakcie realizacji własnych projektów uczą się podstaw składni prezentowanych języków, operują na zmiennych, debugują i przekształcają gotowy kod. Zajęcia podzielone są na moduły wprowadzające różne języki programowania do tworzenia gier (od blokowych do tekstowych).

## Plan KURSU

1. **Wprowadzenie do tworzenia gier** – rodzaje gier, elementy świata gry, od czego zacząć karierę twórcy gier, wprowadzenie do pierwszej gry – Kodu Game Lab (kodowanie blokowe),
2. **Kodu Game Lab** – tworzenie zręcznościowej gry w blokowym języku kodowania, dodawanie interakcji z otoczeniem,
3. **Moja pierwsza gra** - testowanie i prezentacja stworzonych projektów gier 3D, programowanie przeciwników i licznika punktów,
4. **AppInventor** – tworzymy aplikację na smartfona,
5. **AppInventor** - tworzymy aplikację na smartfona, prezentacja projektów,
6. **GameMaker** – gra wyścigowa – programowanie blokowe, tworzenie planszy i obiektów,
7. **GameMaker** – gra wyścigowa – programowanie blokowe, mechanika ruchu i interakcji,
8. **GameMaker** – gra wyścigowa – programowanie blokowe, testowanie i prezentacja projektów gry wyścigowej, realizacja własnych projektów programistycznych,
9. **Gra RPG** – gry typu RPG, wprowadzenie do programowania tekstowego z Code Combat,
10. **GameMaker** – gra platformowa – programowanie tekstowe, projektujemy postać bohatera, projekt graficzny, animacja bohatera, mechanika chodzenia,





11. **GameMaker – gra platformowa** – programowanie tekstowe, dodatkowe funkcje bohatera (skok, atak), interakcja ze światem gry,
12. **GameMaker – gra platformowa** – programowanie tekstowe, dodawanie interakcji ze światem gry (przeciwnicy), mechanika naliczania punktów,
13. **GameMaker – gra platformowa** – programowanie tekstowe, kończenie gry, testowanie i prezentacja stworzonych projektów,
14. **Wprowadzenie do Unity** – zapoznanie z narzędziem, jak wygląda praca Game Developera?
15. **Spotkanie z pojęciami programistycznymi ZMIENNE** – nauka czytania kodu w Unity, ćwiczenia na gotowych grach z użyciem danego zagadnienia programistycznego (modyfikowanie kodu – zmienne),
16. **Spotkanie z pojęciami programistycznymi PĘTLE** – nauka czytania kodu w Unity, ćwiczenia na gotowych grach z użyciem danego zagadnienia programistycznego (modyfikowanie kodu – pętle),
17. **Spotkanie z pojęciami programistycznymi WARUNKI** – nauka czytania kodu w Unity, ćwiczenia na gotowych grach z użyciem danego zagadnienia programistycznego (modyfikowanie kodu – warunki),
18. **Spotkanie z pojęciami programistycznymi FUNKCJE** – nauka czytania kodu w Unity, ćwiczenia na gotowych grach z użyciem danego zagadnienia programistycznego (modyfikowanie kodu – funkcje),
19. **Tworzymy grę Unity typu labirynt** – zagadnienia tworzenia poziomów, postaci, fabuły, elementy tworzenia grafiki, pisanie kodu krok po kroku,
20. **Tworzymy grę Unity typu labirynt cz. 2** – zagadnienia tworzenia poziomów, postaci, fabuły, elementy tworzenia grafiki, pisanie kodu krok po kroku,
21. **Tworzymy grę Unity typu labirynt cz. 3** – zagadnienia tworzenia poziomów, postaci, fabuły, elementy tworzenia grafiki, pisanie kodu krok po kroku,
22. **Prezentacja stworzonych projektów** – przedstawienie efektów pracy, wspólne granie w stworzone gry, wyznaczniki jakości gry,
23. **Programowanie własnych gier w zespołach** – ćwiczenie umiejętności współpracy, podział ról w zespole developerskim, tworzenie konceptów własnych gier,
24. **Programowanie własnych gier w zespołach cz. 2** – realizacja projektów w zespołach ze wsparciem prowadzących,
25. **Programowanie własnych gier w zespołach cz. 3** – realizacja projektów w zespołach ze wsparciem prowadzących,
26. **Podsumowanie** – prezentacja gier zespołów, konkurs programistyczny,