

GAME STUDIO

warsztaty z programowania gier dla dzieci 11-13 lat



Na zajęciach **tworzymy gry w profesjonalnym środowisku Unity – jest to platforma, która pozwala na tworzenie autorskich rozbudowanych projektów w języku C#.**

W trakcie realizacji własnych projektów uczą się podstaw składni prezentowanego języka, operują **na zmiennych, poznają metody, debugują i przekształcają gotowy kod.** Na zajęciach tworzymy kilka typów gier, spotkania kończą się realizacją własnego projektów stworzonego przy wsparciu trenerów.

Plan kursu

1. **Wprowadzenie do Unity** – zapoznanie z narzędziem, jak wygląda praca Game Developera?
2. **Podstawowe elementy gry** – zaczynamy tworzyć clickera,
3. **Spotkanie z pojęciami programistycznymi ZMIENNE** – nauka czytania kodu w Unity, wprowadzanie zmiennych do gry,
4. **Spotkanie z pojęciami programistycznymi METODY** – nauka czytania kodu w Unity, ćwiczenia wprowadzenie metod na potrzeby gry,
5. **Spotkanie z pojęciami programistycznymi WARUNKI** – nauka czytania kodu w Unity, ćwiczenia w Unity, wprowadzenie zdań warunkowych do gry,
6. **Spotkanie z pojęciami programistycznymi PĘTLE** – nauka czytania kodu w Unity, wprowadzenie pętli na potrzeby gry, lekcja eksportowania clickera, prezentacja prac w grupach,
7. **Powtórzenie** – ćwiczenia na gotowej grze z użyciem zagadnień programistycznych, wprowadzenie do programowania gracza,
8. **Powtórzenie cz. 2** - ćwiczenia na gotowej grze z użyciem zagadnień programistycznych, wprowadzenie do programowania automatycznych przeciwników
9. **Tworzymy grę Unity typu labirynt** – zagadnienia tworzenia poziomów, postaci, fabuły, pisanie kodu krok po kroku,
10. **Tworzymy grę Unity typu labirynt cz. 2** – zagadnienia tworzenia poziomów, postaci, fabuły, pisanie kodu krok po kroku,

11. **Tworzymy grę Unity typu labirynt cz. 3** – zagadnienia tworzenia poziomów, postaci, fabuły, pisanie kodu krok po kroku,
12. **Tworzymy grę Unity typu labirynt cz. 4** – zagadnienia tworzenia poziomów, postaci, fabuły, pisanie kodu krok po kroku,
13. **Dopracowywanie gier typu labirynt, prezentacja stworzonych projektów** – przedstawienie efektów pracy, wspólne granie w stworzone gry, eksportowanie gier, jak wygląda praca testera gier?
14. **Tworzymy grę taktyczną** – elementy tworzenia i dobierania grafiki 3D do gry, lekcja modelowania światłem, tworzenie poziomów gry,
15. **Tworzymy grę taktyczną cz. 2** – realizacja projektu, tworzenie obiektów, pisanie skryptów, dodawanie efektów specjalnych przy wsparciu prowadzących,
16. **Tworzymy grę taktyczną cz. 3** – realizacja projektu, tworzenie obiektów, pisanie skryptów, dodawanie efektów specjalnych przy wsparciu prowadzących,
17. **Tworzymy grę taktyczną cz. 4** – realizacja projektu, tworzenie obiektów, pisanie skryptów, dodawanie efektów specjalnych przy wsparciu prowadzących,
18. **Tworzymy grę taktyczną cz. 5** – realizacja projektu, tworzenie obiektów, pisanie skryptów, dodawanie efektów specjalnych przy wsparciu prowadzących,
19. **Prezentacja stworzonych projektów** – kreowanie podsumowania, testowanie gier,
20. **Projektowanie własnej gry** – jak napisać dobry scenariusz gry, rozpoczynamy tworzenie własnych gier przy wsparciu prowadzących,
21. **Projektowanie własnej gry** – nowe fragmenty kodu umożliwiające wprowadzenie drugiego gracza, tworzenie własnych gier przy wsparciu prowadzących,
22. **Projektowanie własnej gry** – wszystko o dźwiękach w grze, tworzenie własnych gier przy wsparciu prowadzących,
23. **Projektowanie własnej gry** – efekty specjalne w naszych grach, tworzenie własnych gier przy wsparciu prowadzących,
24. **Projektowanie własnej gry** – efekty specjalne w naszych grach cz.2; tworzenie własnych gier przy wsparciu prowadzących,
25. **Wsparcie grupy** – dopracowywanie gier, ćwiczenie umiejętności współpracy w grupach,
26. **Podsumowanie** – prezentacja gier, konkurs programistyczny.