Курс по Minecraft, с репетитором

Позволит освоить основы разработки игровых миров

Это пример программы курса. После вводного урока преподаватель соберёт план под ребёнка — порядок и глубина тем могут отличаться.

Программирование | 1 класс | 2 класс | 3 класс | С репетитором | Minecraft

от 1 760 ₽ за урок · **Пакеты: 16–160 уроков**

Купить курс на сайте
https://skysmart.ru/courses/minecraft/programmirovanie/mini-course-cc-minecraft-kids-f2f-32-urokov

Основы цифровой грамотности

База, с которой начинается работа за компьютером: файлы, браузер и офисные программы. Нужна, чтобы уверенно обращаться с интерфейсами и своими проектами

- Знакомство с компьютером
- Файлы и папки
- Браузер и горячие клавиши
- Основы Word и таблицы в Word
- Создание открытки и Paint 3D
- Основы Excel
- PowerPoint: основы, картинки, игра на базе презентации
- Установка и удаление программ, запись экрана и видеоредактор

Краткий курс выживания в Minecraft

Первые шаги в игровом мире: ресурсы, постройки и логика блочного программирования

- Принципы блочного программирования в контексте игры
- Постройка и использование ресурсов
- Эффективные методы добычи и использования материалов
- Техники и стратегии эффективного строительства
- Исследование подземных структур и особенностей шахт

Средневековый замок

Крупный архитектурный проект: от плана комплекса до защитных сооружений и хозяйственных построек

- Разработка и проектирование комплекса замка
- Адаптация и строительство в холодных условиях
- Создание и детализация большого замка
- Постройка и организация ферм, хранилищ и кузниц
- Создание защитных сооружений

Создание города

Планировка городской среды и объекты с механикой: от главной площади до автоматизированной фермы

- Планирование и строительство главной площади
- Постройка и настройка зоопарка
- Альтернативные источники энергии
- Автоматизированная ферма
- Разработка природных зон

Путешествия во времени и пространстве

Тематические сцены и проекты: экология, космос, история и фантастика. Ученик собирает локации по замыслу

- Экологические проекты по сохранению животных
- Создание среды обитания для панд и помощь фермеру
- Путешествие на Луну и планеты Солнечной системы
- Исторические сцены: Колизей и Дикий Запад

Первые игры на Constructs

Переход от построек к разработке игр: проект, объекты, анимации и подсчёт показателей

- Интерфейс и отрисовка карты, основы создания проекта
- Добавление персонажа и врагов, работа с поведениями
- Работа с анимацией
- Начисление очков и добавление жизней
- Игра «Покорение космоса»

Шутер, раннер и танки

- Шутер: управление персонажем, карта и объекты
- Механика стрельбы в шутере
- Жизни и завершение игры
- Раннер: первый прототип
- Раннер: управление свайпом
- Игра про танки, перезарядка танка
- Анимации и перезарядка лазера, танк против танка
- Игра «Корабль против космоса»: движение, выстрел, жизни

Лаборатория Python

Знакомство с текстовым кодом на практике: ученик управляет игровым пространством с помощью Python

- Создание игрового пространства для изучения Python
- Основы Python и работа с координатами
- Переменные и списки для управления данными
- Условные операторы и циклы
- Функции

Результат обучения

- Научится проектировать и строить игровые миры в Minecraft, продумывать логику уровней и архитектуру локаций
- Освоит базовые принципы программирования в игровых задачах и в финальных модулях познакомится с Python на практике

Купить курс

Наведите камеру на QR-код или откройте страницу курса — там тарифы, цены и запись на вводный урок.
https://skysmart.ru/courses/minecraft/programmirovanie/mini-course-cc-minecraft-kids-f2f-32-urokov