

Курс «Элементарное программирование»

Модуль 1

МАСТЕР-КЛАСС ПО СОЗДАНИЮ ИГРЫ «КАМЕНЬ – НОЖНИЦЫ – БУМАГА» (КОНСОЛЬНОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ)

- 1.1 Создание нового проекта
- 1.2 Приветствие
- 1.3 Диалог «Знакомство»
- 1.4 Ввод игроками своего варианта
- 1.5 Кто победил?
- 1.6 Определение победителя
- 1.7 Делаем игру бесконечной
- 1.8 Добавление счета

Модуль 2

МАСТЕР-КЛАСС ПО СОЗДАНИЮ ИГРЫ «КАМЕНЬ – НОЖНИЦЫ – БУМАГА – 2»

- 2.1 Создание и настройка нового проекта
 - 2.2 Добавление на форму изображения «камня»
 - 2.3 Добавление на форму изображения «бумаги» и «ножниц»
 - 2.4 Добавление рамки вокруг объекта с помощью Label
 - 2.5 «Отключение» объектов
 - 2.6 Выбор компьютера
 - 2.7 Выбор компьютера (2)
 - 2.8 Определение победителя
 - 2.9 Создание табло для отражения счета
 - 2.10 Подсчет количества побед
 - 2.11 Добавление кнопки «Ещё...»
 - 2.12 Создание табло для отображения информации о результатах раунда
 - 2.13 Изменение имени игрока
 - 2.14 Сборка проекта
- Приложение

Модуль 3

МАСТЕР-КЛАСС ПО СОЗДАНИЮ ПРОСТОЙ ИГРЫ В UNITY

- 3.1 Установка Unity
- 3.2 Создание и настройка проекта

- 3.3 Добавление игрока GameObject
- 3.4 Заставляем объект двигаться
- 3.5 Добавление фона и определение границ игровой зоны
- 3.6 Добавление падающего синего шарика. Настройка взаимодействия с игроком
- 3.7 Добавление красного падающего шарика. Создание префабов. Настройка случайного появления шарика на экране
- 3.8 Создание «волн» из нескольких падающих синих шариков
- 3.9 Удаление непойманных шариков
- 3.10 Добавление в волну шариков двух цветов. Изменение результата столкновения красного шарика с игроком
- 3.11 Создание анимации взрыва
- 3.12 Добавление звука ко взрыву. Связывание двух событий: удаление игрока и взрыв
- 3.13 Добавление отображения счета
- 3.14 Подсчет очков за пойманный шарик
- 3.15 Остановка игры и вывод соответствующего сообщения
- 3.16 Перезапуск и выход из игры
- 3.17 Сборка игры

Модуль 4

МАСТЕР-КЛАСС ПО СОЗДАНИЮ ПРИЛОЖЕНИЯ ДЛЯ ANDROID (ИГРА)

- 4.1 Создание проекта
- 4.2 Создание главного меню
- 4.3 Добавление новой сцены и настройка кнопок
- 4.4 Создание платформы и стен
- 4.5 Управление платформой
- 4.6 Добавляем шарик на платформу
- 4.7 Добавление препятствия и точки финиша
- 4.8 Создание сообщения об окончании игры
- 4.9 Определяем касание финиша шариком и выводим соответствующее сообщение
- 4.10 Настраиваем кнопку «Продолжить»
- 4.11 Повышаем уровень сложности: стен касаться нельзя!
- 4.12 Сборка игры и перенос на Android
- 4.13 Добавление следующего уровня