

## О курсе «Разработка игр в Roblox Studio

**Козловский Артем**

**Цель курса:** познакомить детей с основами программирования, а также создать и опубликовать собственные игры.

### Программа курса:

#### Первый месяц

##### День первый

#### **Знакомство с Roblox Studio и основы интерфейса**

- многопользовательская игра Roblox
- регистрация в среде Roblox Studio
- знакомство с приложением Roblox Studio и интерфейс программы
- создание и изменение первых игровых объектов

##### День второй

#### **Спецэффекты, Terrain и Terrain Editor. Создание первой игры**

- знакомство с компонентом Terrain Editor и его режимами
- формирование собственного Terrain
- создание спецэффектов
- создание игры типа "Shooter"

##### День третий

#### **Основы языка Lua. Начало создания игры LineRunner**

- создание первого собственного скрипта и теоретические основы Lua
- начало теоретических основ языка Lua
- создание объектов с помощью скрипта и изменение их свойств
- создание первого собственного уровня для LineRunner

##### День четвертый

#### **Продолжение изучения языка Lua и продолжение создания LineRunner**

- создание последующих скриптов в RobloxStudio
- изменение основных свойств с помощью скриптов
- создание последующих уровней для игры LineRunner
- создание учениками собственных уровней и публикация игры



# Программа Вашего обучения

CODDY

Школа программирования для детей CODDY



## О курсе «Разработка игр в Roblox Studio

**Козловский Артем**

**Цель курса:** познакомить детей с основами программирования ,а также создать и опубликовать собственные игры.

### Программа курса:

#### Второй месяц

##### День первый

#### Начало создания игры типа “Obby”

- начало создания собственной карты
- создание первых собственных уровней
- написание скрипта для KillBrick и создание уровня с ними
- написание скрипта для Trampolin и создание уровня с ним

##### День второй

#### Диалоги

- создание следующих собственных уровней
- написание скрипта для движущейся платформы
- создание системы кнопок для движения платформы
- компонент “Dialog” и создание ветви диалога

##### День третий

#### GUI и создание первого “Menu”

- изучение компонентов ScreenGui
- создание следующих собственных уровней
- создание компонентов для Menu
- написание скрипта для Menu

##### День четвертый

#### CheckPoint, завершение и публикация игры Obby

- объект CheckPoint
- написание скрипта для CheckPoint
- создание учениками собственных уровней для игры
- публикация игры в среде Roblox

## О курсе «Разработка игр в Roblox Studio

**Козловский Артем**

**Цель курса:** познакомить детей с основами программирования, а также создать и опубликовать собственные игры.

### Программа курса:

#### Третий месяц

##### День первый

#### **Capture the flag**

- начало формирования Terrain для новой игры
- настройка уровня для новой игры
- компонент Message
- написание скрипта с использованием Message для кнопки

##### День второй

#### **Распределение по командам**

- компонент "Service"
- создание меню для распределения по командам
- написание скрипта для распределения по командам
- публикация игры

##### День третий

#### **Зомби-мод. Игра на выживание**

- формирование Terrain для новой игры
- активное использование Toolbox
- настройка уровня для новой игры
- добавление элементов из пройденного материала

##### День четвертый

#### **Завершающее занятие**

- окончание формирования уровня для последней игры
- создание Screamer и написание скрипта для этого
- повтор пройденного материала
- публикация последней собственной игры