

## CODDY SUMMER CAMP

### Программа занятий в лагере

#### День первый

##### Основы Unity3D:

- Интерфейс Unity3D
- Объекты и их свойства в Unity3D
- Создание первых игровых объектов
- Знакомство с основами языка C#

**Результат занятия:** ознакомление с интерфейсом Unity3D.

#### День второй

##### Работа над созданием обширной карты:

- Детальная разработка игровой локации
- Компонент terrain и режимы его редактирования
- Работа с компонентом navigation
- Настройка освещения игровой локации

**Результат занятия:** детальная проработка игровой локации.

#### День третий

##### Создание персонажа:

- Создание и настройка камеры и освещения на игровой сцене
- Создание игрового персонажа
- Написание скрипта для управления игровым персонажем

**Результат занятия:** создание управляемого игрового персонажа.

#### День четвертый

##### Добавление объектов в игру:

- Понятие AI (Artificial Intelligence) и его применение в игровой механике
- Создание AI и их программирование
- Понятие массива и простейшие задачи с ними

**Результат занятия:** создание персонажа с искусственным интеллектом.

## CODDY SUMMER CAMP

### Программа занятий в лагере

#### День пятый

##### Добавление объектов в игру:

- Поиск готовых игровых объектов в Assets store
- Понятие массива и простейшие задачи с ними
- Массивы игровых текстур и их использование в игре (создание машины, вертолета и т. д.)

**Результат занятия:** создание транспорта

#### День шестой

##### Создание механики 3D-шутера:

- Добавление в игру префабов снарядов
- Реализация управления персонажем от первого и третьего лица в Unity3D
- Понятие ragdoll и его создание
- Программирование ragdoll

**Результат занятия:** улучшение геймплея игры

#### День седьмой

##### Развитие интеллекта врагов и основы анимации:

- Компоненты animator и animation
- Заставляем врагов перемешаться
- Попадание и реакция на них
- Функции, встречающиеся в большинстве языков программирования

**Результат занятия:** создание анимации игровых объектов.

#### День восьмой

##### Развитие механики игры:

- Создание статических текстур и объектов
- Создание системы укрытий
- Боевая и стелс системы в Unity3D
- Таймеры в Unity3D

**Результат занятия:** развитие игровой механики.

## CODDY SUMMER CAMP

### Программа занятий в лагере

#### День девятый

**Налево пойдешь - коня потеряешь**  
**Прямо пойдешь ...**

- Разработка сюжета игры
- Создание квестовых персонажей
- Создание кат-сцены

**Результат занятия:** Усложнение игры сюжетной составляющей

#### День десятый

**Налево пойдешь - коня потеряешь**  
**Прямо пойдешь ...**

- Создание диалоговых окон
- Создание квестовых объектов
- Разработка заданий для игрока

**Результат занятия:** Усложнение игры сюжетной составляющей

#### День одиннадцатый

**Работа со звуком:**

- Добавление звуковых эффектов объектам и персонажам
- Музыкальное сопровождение игрового процесса

**Результат занятия:** Разработка звуковой составляющей игры

#### День двенадцатый

**Работа с графикой:**

- Использование в Unity3D двухмерных изображений
- Моделирование эффектов частиц
- Создание пользовательского интерфейса (меню игры)
- Создание сцены перезапуска игры

**Результат занятия:** Доработка визуальной составляющей игры.

## CODDY SUMMER CAMP

### Программа занятий в лагере

**День тринадцатый** Последние штрихи:

- Ввод и вывод данных в программу
- Решение простейших задач с вводом и выводом данных
- Запуск и тестирование своей игры
- Компиляция игры

**День  
четырнадцатый**

День – презентация !  
Каждый ребенок показывает свой проект