



ROBLOX STUDIO

MŁODZI PROGRAMIŚCI GIER

Warsztaty dla dzieci 10-13 lat w świecie gry Roblox.

Roblox to coś więcej niż internetowa platforma rozrywkowa, to narzędzie edukacyjne, w którym możliwości kreatywności i wyobraźni są nieograniczone. Na zajęciach z projektowania i programowania gier w Roblox Studio zadbamy o **rozwój kompetencji programistycznych** Twojego dziecka poprzez praktykę. Zadaniem głównym będzie **stworzenie własnej gry**, o czym marzy niejedno dziecko.

Podczas kursu uczestnicy **skryptują elementy swojej gry w języku LUA**, wykorzystują w tym celu **zmienne, pętle i warunki**, tworzą **rodziny skryptów**. Roblox Studio wykorzystujemy także do tworzenia **efektów wizualnych gry, modelowania 3D i dodawania animacji**.

Warsztaty realizujemy w trybie rocznym. Spotkania odbywają się raz w tygodniu i trwają 1,5 godziny. Każde spotkanie to praca z podręcznikiem mająca na celu wprowadzenie uczestników w nowe zagadnienia, praca przy komputerach z instruktażem trenera oraz samodzielna praca nad projektami.





PLAN KURSU

1

„GRASZ W ROBLOX? ZACZNIJ TWORZYĆ!”

wprowadzenie do Roblox Studio

2

„BUDUJ I NISZCZ”

dodawanie i edytowanie obiektów, pętle i zmienne w języku LUA

3

„MOJA PIERWSZA GRA”

programowanie obiektów zmieniających kolor, tworzenie rodzin skryptów

4

„EFEKTY I FUNKCJE”

kreowanie pomysłu na grę, wykorzystanie click detector do tworzenia i używania przycisków w świecie gry

5

„WARUNKOWY TOR PRZESZKÓD”

tworzenie pułapek z wykorzystaniem warunków if/then

6

„W PRZECIWNYM RAZIE”

rozbudowanie warunków o else, tworzenie power'upów

7

„PAŁAC CUDÓW”

wykorzystanie narzędzi Roblox Studio do tworzenia efektów wizualnych gry

8

„POWRÓT DO ANTYKU”

modelowanie skomplikowanych geometrii 3D, dodawanie właściwości i tekstur do obiektów

9

„PORA NA PRZYGODĘ!”

tworzenie pomysłu i planu gry, programowanie tablicy wyników graczy, współdzielenie projektu

10

„RUCH TO ZDROWIE”

tworzenie animacji w Roblox Studio

11

„PRZYGOTOWANIA DO GRY”

kontynuacja pracy nad projektem z poprzedniego spotkania, programowanie mechaniki zdobywania punktów

12

„JAK TU PIĘKNIE!”

dodawanie efektów wizualnych, dodawanie NPC i programowanie dialogów

13

„CZAS ZAGRAĆ!”

publikowanie i testowanie gier, podsumowanie semestru

14

„CZAS NA TWOJĄ GRĘ”

tworzymy skrypty o zmiennym działaniu w czasie, rozpoczynamy prace nad dużym projektem gry



PLAN KURSU

15

„SAMOBUDUJĄCA SIĘ WIEŻA I DESZCZ BABECZEK”

testujemy zagnieżdżone pętle w języku LUA

16

„ZADANIE PRZY TABLICY”

poznawanie struktur danych, umożliwiających przechowywanie informacji i operacje na zmiennych

17

„POSZUKAJ W SŁOWNIKU”

rozwińcie zagadnienia struktur danych

18

„MOJA PIERWSZA WYPŁATA”

wprowadzenie do skryptowania modularnego, implementowanie do gry mechaniki zdobywania i wydawania punktów

19

„SKRZYNIA ZE SKARBEM”

wykorzystanie modułów skryptów do tworzenia skrzyń i wytrychów

20

„POWIĘKSZAMY ŚWIAT”

przypominamy dotychczas poznane zagadnienia i dajemy czas na rozwój naszych projektów

21

„JESZCZE WIĘCEJ PRZYGÓD”

rozwijamy mechanikę zbierania przedmiotów w grze

22

„SKLEP Z ULEPSZENIAMI”

dodajemy możliwość wymiany przedmiotów na punkty i kupowania za nie ulepszeń

23

„PIERWSZA WALKA”

rozwijamy stworzoną przez nas mechanikę, dodajemy do gry przeciwników AI

24

„UWAŻAJ NA SIEBIE!”

sprawiamy, że dodani przeciwnicy poruszają się i atakują gracza

25

„OSTATNIE SZLIFY”

kontynuujemy pracę nad swoimi projektami, sprawdzamy czy wszystko działa jak trzeba

26

„CZAS ZAGRAĆ PONOWNIE!”

publikowanie i testowanie gier, podsumowanie kursu

27

„WYZWANIE LUA”

wykorzystujemy wiedzę z całego kursu do pisania programów

28

„CZY JESTEM JUŻ PROGRAMISTĄ?”

przegląd poznanych zagadnień i podsumowanie kursu.