



EDUme

## KURS Z PROGRAMOWANIA I PROJEKTOWANIA W ROBLOX STUDIO



# ROBLOX STUDIO

## STARSI PROGRAMIŚCI GIER

### Warsztaty dla młodzieży 12-15 lat w świecie gry Roblox.

Kurs Starsi Programiści Gier Roblox Studio jest kontynuacją kursu Młodzi Programiści Gier Roblox Studio. Zajęcia **wynoszą na znacznie wyższy poziom dotychczas zdobytą wiedzę z programowania** i poszerzają umiejętności **tworzenia wizualnego i modelowania 3D** w środowisku Roblox Studio. Zajęcia stawiają na zrozumienie u dzieci działania **zaawansowanych mechanik działających w grach** oraz wyczerpują pojęcie **programowania obiektowego**. Warsztaty skupiają się na tworzeniu **dwóch dużych projektów gier** przez cały cykl ich trwania oraz stawiają na realizację przez uczniów swoich **unikalnych pomysłów** na gry przy stałym **wspieraniu trenera** – eksperta.

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

## „WITAJCIE Z POWROTEM!”

przypomnienie funkcjonalności Roblox Studio oraz zagadnień z języka LUA poznanych na poprzednim kursie

2

## „BATTLE ROYALE”

rozpoczęcie pracy nad projektem gry typu Battle Royale

3

## „ZARZĄDZANIE GRACZAMI”

tworzenie skryptów do obsługi gry multiplayer

4

## „CZAS I ZDARZENIA”

programowanie modułowe i obiektowe w LUA

5

## „TWORZENIE GUI”

tworzenie wizualnych komunikatów dla graczy

6

## „KONIEC GRY”

skrypty kończące grę i wyświetlające statystyki graczy

7

## „GRAMY JESZCZE RAZ”

przywracanie gry do stanu początkowego i restart

8

## „ROZBUDOWA FORTYFIKACJI”

finalizacja pracy nad projektem gry Battle Royale, publikowanie gry

9

## „CZAS NA BITWĘ”

testowanie gier Battle Royale, podsumowanie zagadnień pod kątem kolejnych projektów

10

## „ZAAWANSOWANE PROJEKTOWANIE”

rozszerzenie wiedzy o projektowaniu modelowaniu 3D w Roblox Studio

11

## „PROFESJONALNE GUI”

tworzenie paska wyników oraz interaktywnych przycisków na interfejsie gracza

12

## „OŚWIETLENIE”

wykorzystanie ustawień i skryptów do tworzenia efektów wizualnych, post-processing

13

## „EFEKTY”

wykorzystanie ustawień i skryptów do tworzenia efektów wizualnych, podsumowanie semestru

14

## „SYMULATOR”

rozpoczęcie pracy nad projektem gry typu symulator, planowanie pracy



# PLAN KURSU

15

## „MECHANIKA GRY”

tworzenie szkieletu gry i skryptów decydujących o jej działaniu

16

## „ANIMACJE”

tworzenie zaawansowanych animacji dla obiektów i gracza

17

## „MUZYKA I DŹWIĘK”

dodajemy dźwięki do gry

18

## „ZAPIS GRY”

przechowywanie danych o graczach

19

## „TWORZENIE NARZĘDZI I PRZEDMIOTÓW KLUCZOWYCH”

wykorzystanie modułów skryptów do tworzenia skrzyń i wytrychów

20

## „ROZBUDOWANE UI”

dodawanie do gry zaawansowanego paska wyboru, ekwipunku itd

21

## „OBSŁUGA KAMERY”

skryptowanie kamery, tworzenie widoków zależnych od sytuacji

22

## „LUA LEARNING”

tworzenie zaawansowanych skryptów budujących mechanikę gry

23

## „POŁĄCZENIA”

tworzenie zaawansowanych skryptów, wykorzystanie obiektów i metod łączących skrypty i zdarzenia

24

## „ROZMOWY”

obsługa chatu gry

25

## „PROMOWANIE GRY”

finalizacja projektu gry, obsługa gry po jej opublikowaniu

26

## „GRA STAJE SIĘ CORAZ POPULARNIEJSZA”

publikowanie i testowanie gier

27

## „RÓŻNE SPOSOBY STEROWANIA”

dostosowanie gry do obsługi przez inne urządzenia niż klawiatura i myszka, np. telefon, pad

28

## „CO DAJE TWORZENIE GIER?”

przegląd poznanych zagadnień i podsumowanie kursu