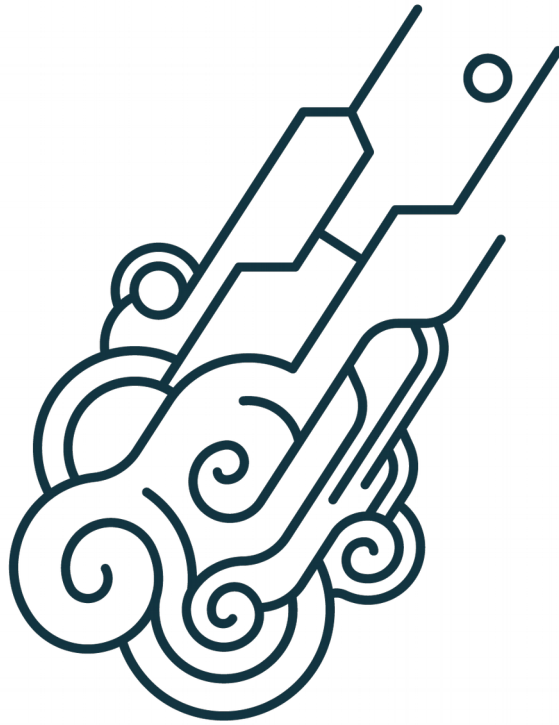


MŁODZI TWÓRCY GIER - SCRATCH

1. **W to mi graj** – zapoznanie uczestników, ranking ulubionych gier, quiz wiedzy o grach, pierwszy program w Scratch (generowanie figur, ruch duszka, współrzędne),
2. **Kotek i myszka** – prosta gra zręcznościowa – programowanie interakcji między duszkami, kim jest gracz? – tworzenie charakterystyki graczy,
3. **To żyje!** – programowanie interaktywnej historii, zabawa z grafiką (projektowanie własnych duszków), arkusz tworzenia fabuły (wstęp, rozwinięcie, zakończenie),
4. **Formuła 1** – wprowadzenie do historii gier komputerowych, test typu gracza, programowanie gry wyścigowej (poruszanie duszkiem z użyciem myszki, wprowadzenie warunków),
5. **Pac-man** – programowanie gry typu labirynt, określanie warunków zwycięstwa i przegranej, ruch duszka za pomocą strzałek, warsztat kreatywny – skąd brać pomysły na gry?
6. **Pong** – programowanie gry zręcznościowej, wprowadzenie zmiennych, recenzjonowanie gier,
7. **Space Invaders** – programowanie gry typu strzelanka, wprowadzenie przeciwników, klonowanie duszka, punkty życia,
8. **Gra logiczna** – gra typu quiz, wprowadzenie list, interakcja z użytkownikiem (identyfikacja poprawnych i niepoprawnych odpowiedzi gracza), rozgrywki w gry planszowe – co sprawia, że gra jest fajna?
9. **Flappy Birds** – fizyka w grach komputerowych, projektowanie gry z losowo generowanymi przeszkodami, analiza różnych platform do gier (konsole, komputery, mobile),
10. **Pokemony** – projektowanie gry z różnymi typami przeciwników (statystyki bohaterów), tworzenie bloków funkcji, wymyślanie gier z użyciem rzeczywistości rozszerzonej,
11. **Gra wieloosobowa** – tworzenie gry dla kilku graczy według własnego projektu (samodzielnie lub w zespołach)
12. **Game design masters** – kończenie własnych gier, prezentacja na forum, wspólne rozgrywki, zakończenie i rozdanie dyplomów,



mindCloud