

О курсе «Программирование игр на Python – 2» Ксения Леонтьева, Стас Цепя

О курсе: цель курса – закрепить свои знания (больше практики), научиться думать алгоритмически, научиться писать игры с более сложной физикой. В этом модуле особенное внимание будет уделено тому, как связаны математика, программирование и физика.

Программа курса:

День первый

- Повторение основ и основных команд в Pygame
- Зачем программисту учить математику
- Вектора и операции над ними

Задание: решаем задачи и делаем упражнения на повторение пройденного

День второй

- Скорость и ускорение как вектора
- Земное притяжение
- Каким еще может быть движение

Задание: моделируем полет мяча, брошенного под углом

День третий

- Относительная скорость
- Подбор координат математически

Задание: начинаем работу над игрой «Flappy Bird»

День четвертый

- Обработка столкновений в играх
- Маски изображений
- Другие приемы, которые могут пригодиться в играх (нахождение расстояний, углов)

Задание: продолжаем работу над «Flappy Bird»

Ваш ребенок познакомится с основами питона и узнает, что программировать может быть просто и интересно!

