



PROGRAMIRANJE RAČUNALNIH IGRICA - KURIKULUM

SADRŽAJ

UVOD	2
CILJEVI TEČAJA	2
OČEKIVANI REZULTATI	2
CILJANA SKUPINA I UVJETI ZA PRIJAVU	2
NAPOMENE	2
PROGRAM TEČAJA	3



UVOD



▶ CILJEVI MODULA

Ovaj tečaj je osmišljen da mlade (16 – 19 godina) upozna s programiranjem kao i osnovama IT projekata korištenjem besplatnih alata za programiranje.

▶▶ OČEKIVANI REZULTATI

Tečaj je usmjeren na razvoj osnovnih programerskih znanja i vještina, kao i znanja o obradi slika, implementaciji kreativnih IT projekata te prezentaciji rezultata rada.

CILJANA SKUPINA I UVJETI POLAŽENJA TEČAJA

▼ CILJANA SKUPINA

Svi oni koji su između 16 i 19 godina te imaju interes za informacijske tehnologije, dobro poznaju rad na osobnom računalu te žele naučiti programirati i stvarati interaktivan softver.

📄 UVJETI POLAŽENJA TEČAJA

Osnovno poznavanje rada na računalu. Nije potrebno predznanje programiranja.

🔍 NAPOMENE

Lekcije su organizirane od jednostavnijih prema kompleksnijima. Imaju primjere, zadatke i poveznice na dodatne materijale. Individualni projektni zadaci i grupni rad se provodi tijekom cijelog tečaja. Prezentacije projekata i natjecanje za izbor najbolje igre. Znanja i vještine koje polaznici stječu se evaluiraju prema kvaliteti i funkcionalnosti njihovih programskih rješenja (evaluacija završnog projekta).

Maksimalan broj polaznika je 15.

Potrebni materijali: Računalo za svakog polaznika posebno, pristup Internetu, udžbenik, priručnik za predavača, Pixlr.com, Construct 2, online dokumentacija



9 SATI
ŠKOLSKOG
RADA



6 SATI
SAMOSTALNOG
UČENJA



15 SATI
VJEŽBI



NASTAVNI PLAN MODULA

SADRŽAJ I NAPREDAK AKTIVNOSTI	TRAJANJE	VRSTA AKTIVNOSTI
1. UVOD. PRONALAZENJE GRAFIKA. UREĐIVANJE GRAFIKA U PIXLR EDITORU.	3:00	 
2. PODEŠAVANJE SLIKA, RETUŠIRANJE. CLONE TOOL. UREĐIVANJE POZADINE.	2:00	  
3. CONSTRUCT 2. INSTALIRANJE, DODAVANJE OBJEKATA, PONAŠANJA, DOGAĐAJI, UVJETI	4:00	  
4. EFEKT EKSPLOZIJE, PRAĆENJE REZULTATA. NIVOI IGRICE. ZVUKOVI. GLOBALNE VARIJABLE.	4:00	  
5. OSNOVE ANIMACIJE. ANIMIRANI SPRITE-OVI. SPRITE SHEETS. ANIMIRANA POZADINA. NIVOI.	5:00	  
6. DIZAJN. POČETNI ZASLON IGRE, GAME OVER ZASLON. PRAVILA IGRE, OBJAŠNJENJA.	3:00	  
7. TIJEK PROJEKTA RAZVOJA IGRICE. SCENARIJ, PRAVILA, DIZAJN IGRE.	4:00	  
8. OBJAVLJIVANJE IGRE. FTP POSLUŽITELJI, KAKO SE KORISTE. VJEŽBA: STVARANJE FTP POSLUŽITELJA	2:00	  
9. PREZENTACIJA RADA. ZNATI DOBRO PREDSTAVITI SVOJ RAD. PREZENTACIJE IGRE.	3:00	 