

О курсе «Игровое программирование в CodeCombat». 1-й модуль.

Цель курса: изучение языка программирования Python в игровой среде CodeCombat

Программа модуля:

Занятие первое

Знакомство. Основные понятия. Подземелье Китгарда

- Знакомство с игрой и регистрация
- Базовые понятия
- Методы
- Аргументы
- Строки

Практическое задание: Прохождение Подземелья Китгарда до уровня Узник

Занятие второе

Финал подземелья

- Переменные
- Цикл While - True
- Новые методы управления персонажем
- Закрепление полученных знаний

Практическое задание: Прохождения до конца Подземелий Китгарда

Занятие третье

Бэквудский лес

- Новые методы управления персонажем
- Условные операторы
- Операторы сравнения
- Координаты объектов

Практическое задание: Прохождение Бэквудского леса до уровня Роща танцующего пламени

Занятие четвертое

Используем функции

- Отработка навыков работы с условными операторами
- Функции
- Логические операторы
- Новые методы управления персонажем

Практическое задание: Прохождение Бэквудского леса до уровня Весенний гром



О курсе «Игровое программирование в CodeCombat». 2-й модуль.

Программа модуля:

Занятие первое

Выходим из леса

- Использование флагов
- Новые методы управления персонажем
- Закрепление полученных знаний

Практическое задание: Прохождения до конца Бэквудского леса

Занятие второе

Пустыня Сарвен

- Вложенные операторы
- Арифметические операции
- Закрепление полученных знаний

Практическое задание: Прохождение Пустыни Сарвен до уровня Медицинская помощь

Занятие третье

Смотрим на часы

- Использование метода `time`
- Прерывание циклов
- Цикл `While` с условием
- Счетчики

Практическое задание: Прохождение Пустыни Сарвен до уровня Зигзаг и взлет

Занятие четвертое

Массивы. Начало

- Одномерные массивы
- Длина и индексы массивов
- Новые методы управления персонажем

Практическое задание: Прохождение Пустыни Сарвен до уровня Безумный Максер



О курсе «Игровое программирование в CodeCombat». 3-й модуль.

Программа модуля:

Занятие первое

Выбираемся из пустыни

- Перебор массивов
- Поиск минимума/максимума
- Подсчет суммы
- Закрепление полученных знаний

Практическое задание: Прохождения до конца Пустыни Сарвен

Занятие второе

Гора Клаудрип

- Метод Move
- Литеральные объекты
- Цикл For
- Оптимизация кода

Практическое задание: Прохождение Горы Клаудрип до уровня Два цветка

Занятие третье

Продолжаем восхождение

- Рисование с помощью кода
- Продвинутая работа с массивами
- Закрепление полученных знаний

Практическое задание: Прохождение Горы Клаудрип до уровня Смешанная тактика

Занятие четвертое

Финал

- Двумерные массивы
- Новые методы управления персонажем
- Закрепление полученных знаний
- Напутствия и советы по дальнейшему изучению программирования

Практическое задание: Решение финальных уровней Горы Клаудрип

