



Ученический проект по информатике «3D-игра»

Автор Журавлёв Владимир, 10 А класс

Цель проекта: создать свою авторскую компьютерную 3D-игру с помощью Kodu

Ход работы:

1. Знакомство со средой программирования 3D-игр Kodu.

2. Разработка сценария игры.

3. Создание игры.

4. Презентация авторской компьютерной 3D-игры

Ход работы.

Kodu - это визуальная среда для создания **казуальных** игр без программирования для персональных компьютеров.

Kodu имеет многофункциональный инструмент для нарративного творчества, который за счет дружелюбного интерфейса мотивирует к конструированию различных миров: выбору объектов и среды их обитания, моделированию поведения объектов, условий действий, отношений между разными объектами и т.п.

Для создания миров используется библиотека, включающая более 200 стандарт-ных игровых сценариев и базовых игровых элементов, редактор игрового поведения, 20 различных персонажей с различными способностями.

Этапы создания игры.

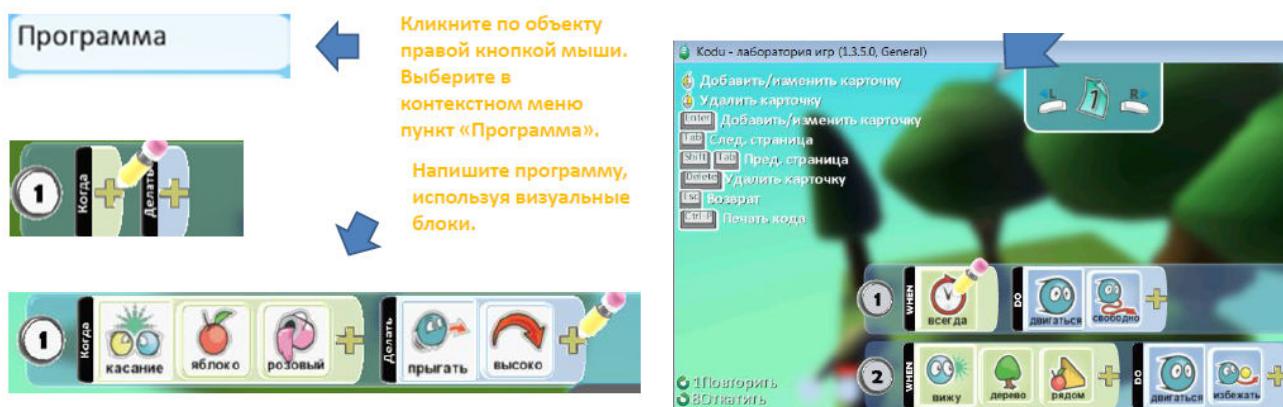
1. Создаём игровой мир



2. Заселяем мир и устанавливаем объектам свойства



3. Пишем коды для объектов



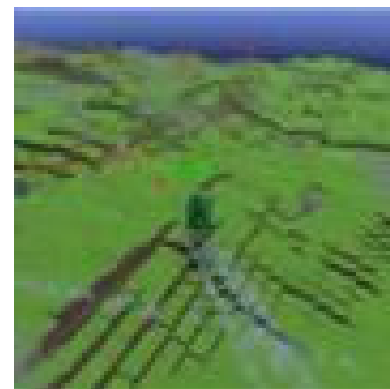
4. Сохраняем игру.

Результат работы.

Я создал 10 игр. Здесь я предлагаю Вам познакомиться с двумя из них.

1. "Голодный Коду".

Цель этой игры в том, чтобы быстрее других собрать 50 монет. Но чтобы пройти всю игру, надо пройти 3 карты, которые всё сложнее и сложнее. Эти карты называются ЗЕМЛЯ, НЕБО, КОСМОС.



Игра прилагается

2. "Вражеские самолёты"

Цель этой игры в том, чтобы уничтожить все самолёты и не погибнуть самому. Думаете это просто? Сложность этой игры том, что здесь 10 самолётов, и стреляют они РАКЕТАМИ!

Но для того чтобы упростить прохождение игры, я решил поставить несколько домов, благодаря им Коду сможет восстановить жизни.



В

Игра прилагается