

PYTHON В СРЕДЕ **MINECRAFT**

ПЛАН КУРСА С 1-32 УРОК

ПРОЕКТ ЗАПИСАН НА ПЛАТФОРМЕ *PROGKIDS*



1П
УРОК

Знакомство с платформой ProgKids

Вывод текста в консоль и в чат

2П
УРОК

Знакомство с циклами и установкой блоков

Циклический вывод текста и установка блоков в цикле

3П
УРОК

Случайные числа

Вывод случайных чисел, установка столбиков в случайном порядке



1
УРОК

Типы данных

Ввод, вывод, преобразование типов данных.
Строим из столбиков

2
УРОК

Знакомство с кортежами

Используем кортежи и циклы. Строим собор из арок

3
УРОК

Стеклянная ферма

Используем кортежи, циклы и случайные числа.
Строим стеклянную ферму из арок

4
УРОК

Таунхаус и небоскреб

Используем кортежи и циклы. Строим
многоквартирные дома из домов



5
УРОК

Пастух Стив

Телепортация Стива и существа. Задержка времени

6
УРОК

Зачистка местности

Удаляем деревья, горы и все остальное. Строим кубоиды из воздуха. Сооружаем стеклянный купол.

7
УРОК

Фонтаны

Строим фонтаны, тушим гору лавы. Строим из столбиков и кубоидов. Используем кортеж и цикл с шагом 3.

8
УРОК

Пирамиды

Строим пирамиды из кубоидов. Используем циклы и ввод данных.



9
УРОК

Знакомство с дронами

Перемещение дрона, задержка времени

10
УРОК

Дрон художник

Знакомство с рисованием и частицами. Использование циклов.

11
УРОК

Дрон шахтер

Знакомство с условным оператором IF ELSE. Копаем тоннели в горе

12
УРОК

Строим бункер

Знакомство с функциями. Определяем координаты дрона



13
УРОК

Фонтаны с автозапуском

Строим фонтаны, ставим и удаляем дронов.
Используем функции и вложенные циклы

14
УРОК

Бункер с двумя функциями

Цикл `While`. Вызов функции в функции.

15
УРОК

Бункер с лесенками и с тремя функциями

Функции с параметрами. Списки с параметрами функций.

16
УРОК

Дрон вездеход

Создание функций с параметрами. Бесконечный цикл `while`.



17
УРОК

Поиск подземных сокровищ

Вложенные циклы, логический оператор and, создание функций, случайные числа.

18
УРОК

Метро

Создание функций, условный оператор if-else, управление дроном..

19
УРОК

Метро со станциями

Создание функций, список с координатами, использование элементов списка, управление дроном

20
УРОК

Город над метро

Список с координатами, использование элементов списка, использование генератора для изменения списка



21
УРОК

Лес из деревьев

Вложенные циклы, функции, случайные числа, команда return, логическое НЕ

22
УРОК

Знакомство с массивами

Двумерный массив, добавление элементов с помощью append, заполнение массива случайными числами

23
УРОК

Знакомство с setBlocks

Трехмерный массив, создание одномерных и двумерных фигур

24
УРОК

Смайлики

Применение setBlocks, использование трехмерных массивов.



25
УРОК

Анимация 2D

Применение setBlocks, последовательное использование трехмерных массивов. Червячок, саламандра и ковер самолет.

26
УРОК

Анимация 3D

Применение setBlocks, последовательное использование трехмерных массивов. Полицейская мигалка и летающий вертолет

27
УРОК

Пишем буквы

Применение setBlocks, последовательное использование трехмерных массивов. Надпись “привет друг”.

28
УРОК

Печатная машинка

Применение setBlocks, последовательное использование трехмерных массивов. Вводим текст и строим надпись в небе.



29
УРОК

Строим домики

Применение `setBlocks`, использование трехмерных массивов большого размера

30
УРОК

Электронные часы

Применение `setBlocks`, использование трехмерных массивов, добавление элементов списка с помощью `append`, вложенные циклы.

31
УРОК

Протяженные объекты

Строим загоны, помещаем животных точно в центр, изучаем особенности постройки железной дороги с использованием угловых блоков.

28
УРОК

Рекурсия

Примеры использования рекурсии для создания бесконечного цикла, обработка исключений.



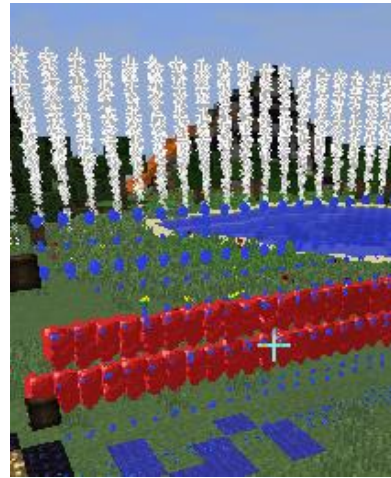
PYTHON В MINECRAFT

ПОЛУЧАЙ ПОЛЕЗНЫЕ ЗНАНИЯ В ЛЮБИМОЙ ИГРОВОЙ СРЕДЕ!



ТАУНХАУСЫ И НЕБОСКРЕБ
УРОК 4

Используем кортежи и циклы. Строим многоквартирные дома из домов



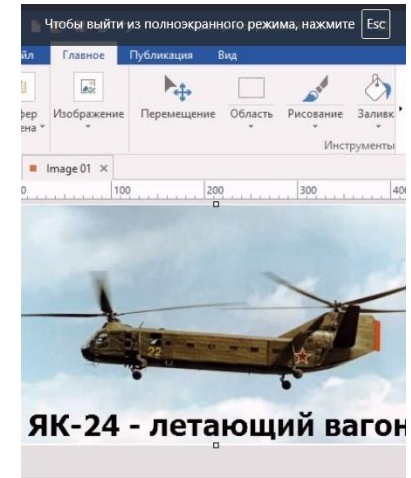
ФОНТАНЫ С
АВТОЗАПУСКОМ
УРОК 13

Строим фонтаны, ставим и удаляем дронов.
Используем функции и вложенные циклы



СМАЙЛИКИ
УРОК 24

Применение **setBlocks**, использование трехмерных массивов.



АНИМАЦИЯ 3D
УРОК 26

Применение **setBlocks**, последовательное использование трехмерных массивов. Полицейская мигалка и летающий вертолет

ОСТАЛИСЬ ВОПРОСЫ

НАМИ – СВЯЖИТЕСЬ С



НАШ АДРЕС

Сколково,
Большой бульвар, 42
Технопарк, Ядро №1

НАШ ТЕЛЕФОН

8800 4440091

НАШ EMAIL

SALE@CODIM.ONLINE

МЫ В FACEBOOK

@CODIM.ONLINE

МЫ В ВКОНТАКТЕ

@KIDSEDCATION

МЫ В INSTAGRAM

@SCRATCH_MINECRAFT