

1.3.1 УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Название разделов, тем	Количество часов			Форма контроля знаний
		Всего	Теория	Практика	
1	Повторение/Введение Python и основы программирования	32	11	21	
1.1	Установка и настройка среды разработки для Python	2	1	1	
1.2	Повторение основ работы с данными в Python: типы данных, списки, кортежи, словари	6	2	4	Опрос
1.3	Повторение функций и модулей в Python	6	2	4	Беседа
1.4	Работа с библиотекой PyGame	6	2	4	Демонстрация решения
1.5	Понятие «Коллизия». Разработка управления.	6	2	4	Беседа
1.6	Работа с изображениями и анимациями	6	2	4	Демонстрация решения
2	Создание простых 2D/3D игр	36	16	18	
2.1	Создание простых игровых механик	6	2	4	Беседа
2.2	Добавление звуков и музыки	4	2	2	Демонстрация решения
2.3	Создание уровней	4	2	2	Демонстрация решения
2.4	Внедрение AI	4	2	2	Демонстрация решения
2.5	Основы трехмерной графики в Blender: вершины, ребра, поверхности	4	2	2	Беседа
2.6	Создание и редактирование 3D моделей	4	2	2	Демонстрация решения
2.7	Введение в библиотеку PyOpenGL	6	2	2	
2.8	Создание окружения в OpenGL	4	2	2	Демонстрация решения

	Итого	68	27	39	
--	--------------	-----------	-----------	-----------	--