

## Моделирование мультиплеерных игровых миров на JavaScript (базовый уровень)

Очная форма с применением дистанционных образовательных технологий (онлайн)

Наименование и № модуля	Тема занятия	Кол-во занятий	Кол-во часов	Дата
1 Модуль. Введение в мультиплеерную разработку на Javascript	Раздел 1. Основы мультиплеерной разработки на JS			01.10.23 - 30.11.23
	Тема 1.1. Многопользовательские игры	1	3	
	Тема 1.2. Организация игровых данных	1,5	4	
	Тема 1.3. Условные операторы if и switch	1	3	
	Тема 1.4. Массивы и циклы	1,5	4	
	Раздел 2. Создание объектов			
	Тема 2.1. Функции и объекты	2,5	7	
	Тема 2.2. Основы создания трехмерных моделей	2,5	7	
	Тема 2.3. Особенности языка TypeScript	1,5	4	
	Тема 2.4. Функции и объекты как средство планирования алгоритмов	1	3	
	Промежуточная аттестация		1	
2 Модуль. Базовые компоненты в играх	Раздел 3. Персонажи			01.12.23 - 31.01.24
	Тема 3.1. Особенности создания персонажа	2,5	6	
	Тема 3.2. Жизни и прочие характеристики персонажа	1,5	4	
	Раздел 4. Оружие и эффекты			
	Тема 4.1. Моделирование оружия ближнего боя	2,5	7	
	Тема 4.2. Создание логики оружия ближнего боя	1,5	4	
	Тема 4.3. Моделирование оружия дальнего боя	2,5	7	

	Тема 4.4. Создание логики оружия дальнего боя	1,5	4	
	Тема 4.5. Создание логики магических эффектов	1	3	
	Промежуточная аттестация		1	
3 Модуль. Создание игрового транспорта	Раздел 5. Автомобили и трассы			01.02.24 - 31.03.24
	Тема 5.1. Текстурирование трехмерных моделей	1,5	4	
	Тема 5.2. Сохранение и загрузка игровых данных	1,5	4	
	Тема 5.3. Моделирование автомобиля	2,5	6	
	Тема 5.4. Физика автомобиля	2	6	
	Тема 5.5. Моделирование трассы и чекпоинтов	1	3	
	Раздел 6. Летающий транспорт			
	Тема 6.1. Моделирование летающего транспорта	1,5	5	
	Тема 6.2. Создание летающего транспорта	2,5	7	
	Промежуточная аттестация		1	
4 Модуль. NPC и логика игры	Раздел 7. Моделирование персонажа			01.04.24 - 31.05.24
	Тема 7.1. Моделирование персонажа	2,5	7	
	Тема 7.2. Игровая механика чекпоинтов	1	3	
	Тема 7.3. Собираемые предметы	0,5	2	
	Тема 7.4. Механики пошаговых игр	1	2	
	Раздел 8. NPC			
	Тема 8.1. Навигация NPC	1,5	4	

	Тема 8.2. Атакующий NPC	1,5	4	
	Тема 8.3. Искусственный интеллект для NPC	2,5	7	
	Тема 8.4. Статистика уничтожения NPC и условия победы	2	6	
	Промежуточная аттестация		1	