

Тематический план программы Разработчик игр в Roblox 3-6 класс		 инжинириум МГТУ им. Н.Э. Баумана
№	Тема	Изучаем
1	Знакомство с Roblox	<ul style="list-style-type: none"> • Вход и регистрация в аккаунте Roblox и Roblox Studio • Настройка аватара • Управление камерой в Roblox Studio • Изучение работы видового куба и осей координат • Размещение зоны спавна и запуск игры
2	Взаимодействие с 3D объектами	<ul style="list-style-type: none"> • Добавление объектов в сцену • Выбор, масштабирование, вращение, перемещение, группировка объектов • Изучение панели Explorer и Properties • Изучение игровых механик • Изучение панели Part (добавление примитивов в сцену, далее проводим с ними все необходимые манипуляции)
3	Настройка игровой сцены	<ul style="list-style-type: none"> • Фиксация объекта в пространстве (Anchor, Lock) • Знакомство с панелями Terrain Editor и Edit (добавление окружения, изменение его свойств, формы, материала, цвета и тд)
4	Программирование в Roblox Studio	<ul style="list-style-type: none"> • Изучение базовых алгоритмов языка Lua • Локальные переменные, операции со строками, циклы и условия • Изменение объектов с помощью скриптов, Vector3 И CFrame • События, переменные в объектах и локальные функции • Таблицы, цикл "For in pairs()"
5	Анимация в Roblox	<ul style="list-style-type: none"> • Анимация и TweenService • Анимирование персонажа • Пользовательский интерфейс, отношение клиент-сервер • Эффекты, смена времени суток • Настройка освещения
6	Тестовый сервер и выкладка продукта	<ul style="list-style-type: none"> • Работа с камерой, фото и видео запись, звуковые эффекты • Создание игры • Публикация игры на официальном сайте • Подготовка презентации по полученному продукту • Запись видео-прохождения игры • Монетизация за опубликованный продукт
7	Итоговое занятие	Итоговая защита проекта