

«Основы программирования на языке Java». Модуль 4. (Проектное программирование).

Участники разбиваются на группы по уровням сложности: первый, второй, третий. Уровень выбирается из личных ощущений своих возможностей и рекомендации преподавателя. Ученики самостоятельно выполняют задания.

Задачи первого (самого сложного) уровня - игры:

- Создание игры “Змейка”.
- Создание игры “Морской бой”.
- Создание игры “Пасьянс Косынка”.

Задачи второго уровня - графика:

- Переворот экрана вверх ногами.
- Глаза, следящие за курсором мыши.
- Приложение с идущим человечком.
- Создание двух лиц одного человека – на основании симметрии правой и левой половины.

Задачи третьего уровня:

- Приложение с убегающей кнопкой и с убегающим окном.
- Загрузка колоды карт и разложение колоды на игровом поле.
- Перемещение карты мышью, переворот карты.
- Создание пролетающей летающей тарелки.
- Создание падающей капли.