

Курс «Создание мультиплеерных игр в Roblox Studio». 1-й модуль

Цель курса: научиться создавать мультиплеерные игры в Roblox, также создавать совместные проекты в команде.

Программа курса:

День первый

Введение в командную разработку

- Игровая платформа Roblox
- Понятие и особенности мультиплеерной игры
- Командная разработка
- Написание скриптов

Задание для работы на уроке: разработка совместного проекта, мозговой штурм для генерации идей.

Результат занятия: продумали идею и план построения проекта игры.

День второй

Командный скриптинг

- Основы программирования, алгоритм, переменные
- Особенности совместного написания программ
- Основные правила добавления людей к проекту
- Настройка проекта

Задание для работы на уроке: командная разработка проекта, сохранение скриптов при совместном написании.

Результат занятия: познакомились с подтверждением программ, написанием кода несколькими людьми, первичными игровыми настройками.

День третий

Базовые приемы добавления музыки, картинок и моделей в проект

- Поиск и импорт музыки
- Поиск и импорт картинок
- Поиск и импорт моделей
- Прохождение модерации добавляемых объектов

Задание для работы на уроке: работа с правильным импортированием различных элементов в проект.

Результат занятия: рассмотрели импорт музыки, картинок и моделей в проект, научились добавлять в проект музыку, картинки и модели.

День четвертый

Проработка основной механики в проекте

- План проекта будущей игры
- Обсуждение основной механики игры
- Написание программы для механики игры
- Разбор разницы между клиентом и сервером в мультиплеерных играх

Задание для работы на уроке: составление плана проекта, выбор жанра и направления игры, начало написания программы для основной механики.

Результат занятия: проработали детали проекта, начали писать программу для механики игры.

Курс «Создание мультиплеерных игр в Roblox Studio». 2-й модуль

Цель курса: научиться создавать мультиплеерные игры в Roblox, также создавать совместные проекты в команде.

Программа курса:

День первый

Разделение ролей в проекте

- Почему важно разделять роли в работе над мультиплеерной игрой
- Какие роли бывают в командной разработке
- Разбор обязанностей каждой роли в командной разработке
- Продолжение работы над механикой проекта

Задание для работы на уроке: разговор о крупных компаниях игровой индустрии и примеры созданных ими проектов.

Результат занятия: получили базовые знания работы в команде и ролей в командной разработке.

День второй

Продолжение работы над проектом. Создание дизайна местности

- Задачи по созданию ландшафта и роль художника по окружению
- Создание объектов ландшафта, высадка растительности
- Нахождение или создание подходящих моделей
- Практика работы над своим проектом – добавляем элементы ландшафта и растительности

Задание для работы на уроке: составление и реализация первичного внешнего вида мира.

Результат занятия: познакомились с задачами по оформлению игрового ландшафта, оформили начальный внешний вид мира.

День третий

Роль звуков в играх

- Зачем нужны звуки в игре, разбор примеров
- Классификация звуков: фоновые звуки, голоса персонажей, звуки оружия, звуки природы
- Поиск, добавление и настройка звуков для проекта
- Создание фонового плеера

Задание для работы на уроке: создание фонового плеера для проекта.

Результат занятия: продолжили развитие проекта – добавили в проект звуки и фоновый плеер.

День четвертый

Первые тесты проекта. Как тестировать вместе

- Задачи тестирования проекта
- Локальный запуск проекта
- Нахождение багов, отладка игры
- Командный запуск проекта
- Локальный запуск с разным количеством игроков на своем компьютере

Задание для работы на уроке: выполнить первые тесты проекта, нахождение багов.

Результат занятия: протестировали проект, отметили есть ли глобальные баги, выявили наличие глобальных багов.



Курс «Создание мультиплеерных игр в Roblox Studio». 3-й модуль

Цель курса: научиться создавать мультиплеерные игры в Roblox, также создавать совместные проекты в команде.

Программа курса:

День первый

Знакомство с созданием нескольких плейсов в проекте

- Знакомимся с понятием "плейс"
- Примеры плейсов в Roblox, жанры и типы плейсов
- Создание нескольких плейсов внутри основного проекта
- Настройка плейсов на количество игроков

Задание для работы на уроке: создание новых плейсов в общем проекте, настройка плейсов.

Результат занятия: познакомились с понятием плейса, создали и настроили несколько плейсов в своем проекте.

День второй

Телепортация между плейсами

- Что такое телепортация
- Методы телепортации
- Возвращение на основной плейс
- Практика добавления и настройки телепортации

Задание для работы на уроке: использование нескольких методов телепортации между созданными плейсами.

Результат занятия: познакомились с телепортацией в Roblox, создали телепорты в новые плейсы и обратно на главный плейс.

День третий

Создание консоли администрирования в игре

- Зачем используется консоль админа, примеры реализации консоли админа
- Создание GUI для консоли админа
- Выбираем команды, которые будет администрировать разработчик в проекте
- Написание кода для консоли админа

Задание для работы на уроке: оформление GUI для консоли админа, написание кода для консоли.

Результат занятия: научились создавать консоль админа, продолжили работать над основной механикой игры – добавили в игру консоль админа и настроили ее.

День четвертый

Отладка проекта

- Задачи и способы отладки проекта
- Методы нахождения багов в коде проекта
- Дебаггинг скриптов
- Практика по нахождению и исправлению багов

Задание для работы на уроке: найти и исправить ошибки в коде своего проекта.

Результат занятия: получили навыки исправления багов.



Курс «Создание мультиплеерных игр в Roblox Studio». 4-й модуль

Цель курса: научиться создавать мультиплеерные игры в Roblox, также создавать совместные проекты в команде.

Программа курса:

День первый

Создание Module Script

- Для чего используются Module Script (модульные скрипты) в коде проекта
- Особенности модульных скриптов, разбор примера готового скрипта
- Написание повторяющегося модуля для собирания монет
- Написание модульного скрипта для звуков

Задание для работы на уроке: создание модульных скриптов для собирания монет, для звуков.

Результат занятия: разобрали назначение модульных скриптов, научились писать модульные скрипты для своего проекта.

День второй

Data Store – хранилища данных в Roblox

- В чем состоит задача хранения данных – хранение данных игроков, результатов игры
- Что такое Data Store в Roblox
- Использование Data store, сохранение очков
- Подключение Data store к нашему проекту
- Практика написания скриптов для системы хранения данных для своего проекта

Задание для работы на уроке: написание кода для системы сохранения в игре с помощью Data Store.

Результат занятия: познакомились с задачами хранения данных, начали прописывать систему сохранения для проекта.

День третий

Data Store – хранилища данных в Roblox. Продолжение

- Виды хранилищ данных. Data store и Ordered Data Store
- Различие Data store и Ordered Data Store, примеры применения
- Способы применения Data store и Ordered Data Store

Задание для работы на уроке: разбор различий между двумя хранилищами данных.

Результат занятия: написали примеры применения двух хранилищ данных, продолжение работы над проектом, применили навыки работы с Data Store (восстанавливаем очки игрока после повторного захода в игру)

День четвертый

Подведение итогов проекта

- Тестирование проекта
- Улучшение и доработка проекта по результатам тестирования
- Нахождение и исправление багов
- Конечное расставление объектов на карте
- Обсуждение результатов работы и итогов курса, перспектив развития в GameDev

Задание для работы на уроке: работа над конечным продуктом (практическая работа по итоговому тестированию, отладке и доработке проекта).

Результат занятия: проверили логику проекта, протестировали и доработали проект, подвели итоги курса.