

A2.01.02.- Etkinlik Kartı

Atölye Başlığı	A2.01.02. Bilgisayar Oyunu
Seviye	A2
Süre	3 Saat
Hedefler	3 boyutlu oyun ortam tasarımı ve programlanmasının öğrenilmesi
Atölye Çıktıları	1-3 boyutlu düşünebilme yeteneğinin edinilmesi 2-Özgünlük ve yaratıcılık kabiliyetlerinin kazanımı 3-Kodu Game Lab platform kullanımının öğrenilmesi 4- Ortam ve karakter detaylarının öğrenilmesi
Gerekli Malzemeler	1-Bilgisayar
Faaliyet Tanımı	Program internetten elde edilerek bilgisayara kurulur. Kodu Game Lab uygulamasındaki nesnelere incelenerek temel hareket kodlamaları yapılır. Temel seviyede araçlar kısmı öğrenilerek, ortam tasarımı için pratikler yapılır.
Ek Belgeler	A2.01.02.pdf
Yararlı Kaynaklar	-
Ek Notlar	-