

A2.02.02.- Etkinlik Kartı

Atölye Başlığı	A2.02.02. 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	Edinilen yeni kazanımlar doğrultusunda, detaylı ortam tasarımı yapılır. Labirent temalı olması için planlanan oyunda kuş bakışı labirentler çizilir. Oyun etkileşimini arttırmak için, labirentteki kilit noktalara düşmanlar eklenir. Oyun sonuna ödül eklenir.
Ek Belgeler	A2.02.02.pdf
Yararlı Kaynaklar	-
Ek Notlar	-