

A2.02.02.- Ereigniskarte

Workshop-Titel	A2.02.02. Computerspiel
Ebene	A2
Dauer	3 Stunden
Ziele	Erlernen des Designs und der Programmierung von 3D-Spielumgebungen
Workshop-Ergebnisse	<ul style="list-style-type: none"> 1- Erwerb der Fähigkeit, in 1-3 Dimensionen zu denken 2- Erwerb von Originalität und Kreativität 3- Erlernen der Verwendung der Kodu Game Lab -Plattform 4- Kennenlernen der Umgebung und Charakterdetails
Notwendige Materialien	1-Computer
Aktivitätsbeschreibung	Das detaillierte Umgebungsdesign wird im Einklang mit den neuen Errungenschaften erstellt. In dem Spiel, das ein Labyrinth-Thema haben soll, werden Labyrinth aus der Vogelperspektive gezeichnet. Um die Spielinteraktivität zu erhöhen, werden an wichtigen Punkten im Labyrinth Feinde hinzugefügt. Am Ende des Spiels wird eine Belohnung hinzugefügt.
Zusätzliche Dokumente	A2.02.02.pdf
Nützliche Ressourcen	-
Zusätzliche Bemerkungen	-