

## A2.02.02.- Tapahtumakortti

<b>Työpajan otsikko</b>	A2.02.02. Tietokonepeli
<b>Taso</b>	A2
<b>Kesto</b>	3 tuntia
<b>Tavoitteet</b>	3D-peliympäristön suunnittelun ja ohjelmoinnin oppiminen
<b>Työpajan tulokset</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1-3 ulottuvuuden ajattelukyvyyn hankkiminen</li> <li>2 - Omaperäisyyden ja luovuuden kykyjen hankkiminen</li> <li>3-Opi käyttämään Kodu Game Lab -alustaa</li> <li>4- Ympäristön ja hahmon yksityiskohtien oppiminen</li> </ul>
<b>Tarvittavat materiaalit</b>	1 - Tietokone
<b>Toiminnan kuvaus</b>	Yksityiskohtainen ympäristösuunnittelu on tehty uusien saavutusten mukaisesti. Labyrinttiaiheiseksi suunnitteilla olevassa pelissä sokkeloita piirretään lintuperspektiivistä. Pelien interaktiivisuuden lisäämiseksi vihollisia lisätään sokkelon avainkohtiin. Pelin lopussa lisätään palkinto.
<b>Lisäasiakirjat</b>	A2.02.02.pdf
<b>Hyödyllisiä resursseja</b>	-
<b>Lisämerkinnät</b>	-