

государственное бюджетное общеобразовательное учреждение  
Самарской области средняя общеобразовательная  
школа № 8 «Образовательный центр» имени В.З.Михельсона  
города Новокуйбышевска городского округа Новокуйбышевск Самарской области

# ГОНОЧНЫЕ СОРЕВНОВАНИЯ НА ПЛОЩАДКЕ KODU GAME LAB

Учитель доп.образования: Нагорнов В.А.



# KODU GAME LAB

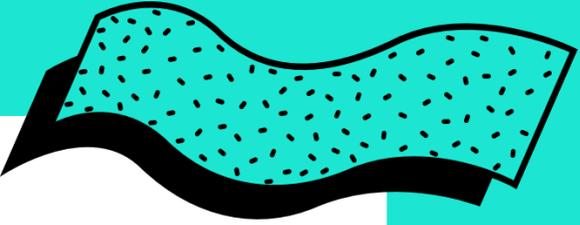
Kodu Game Lab (лаборатория игр) — это среда разработки (конструктор), позволяющая создавать трехмерные игры без специальных знаний языков программирования. Проект Kodu разработан компанией Microsoft — лидером на рынке программного обеспечения, создавшим знаменитую операционную систему Windows.

# ОСОБЕННОСТИ KODU GAME LAB

## ПРОСТОТА

Особенность Kodu состоит в том, что разработчику, продумывая сюжет игры, логику, которой будут подчиняться действия персонажей, само устройство мира, в котором будут происходить действия, не нужно обращать особое внимание на способы составления программ. Причем идеи игр и игровых жанров практически лишены воображаемых границ — все зависит от вашей фантазии.

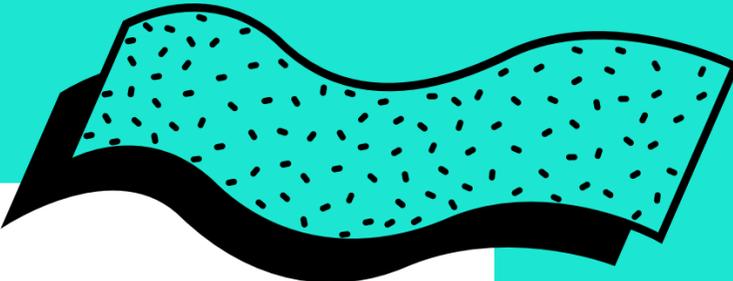
# ОСОБЕННОСТИ KODU GAME LAB



## РАЗНООБРАЗИЕ

Данная среда разработки игр содержит более двухсот готовых миров, на основе которых, путем их модификации, можно создавать свои, получая при этом первоначальный опыт работы с алгоритмами и их структурами. Любая программа в Kodu — это набор правил, которые определяют действия объекта (например, игрового персонажа).





# **ГОНОЧНЫЕ СОРЕВНОВАНИЯ НА ПЛОЩАДКЕ KODU GAME LAB**

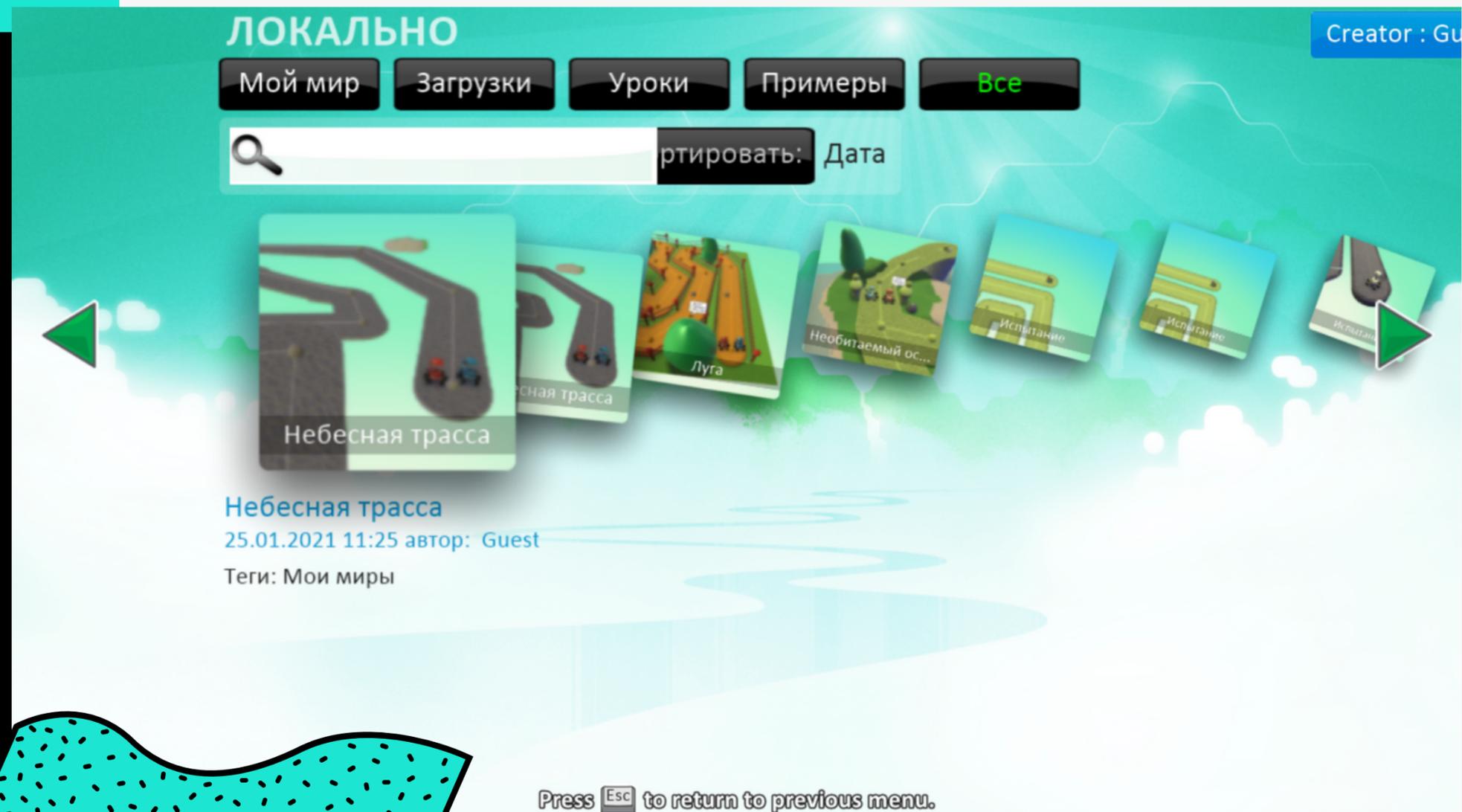
**ПРОЦЕСС СОЗДАНИЯ И ОРГАНИЗАЦИИ**



## ЭТАП ПОДГОТОВКИ

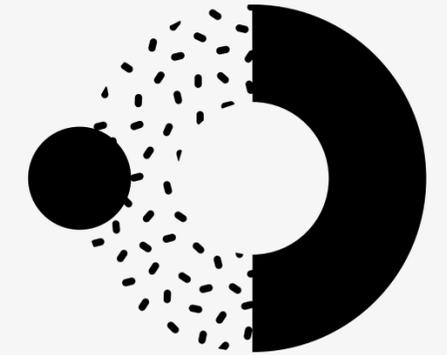
Kodu Game Lab имеет возможность управлять сразу двумя персонажами или видами транспорта с одного устройства. Таким образом появилась идея использовать программу под соревнования между детьми.

На этапе подготовки необходимо было обдумать основную задачу, а именно построение ряда гоночных трасс для совместного прохождения.



# ГОНОЧНЫЕ ТРАССЫ

Каждая гоночная трасса имеет разный уровень сложности



## НЕБЕСНАЯ ТРАССА

Первая и самая простая трасса, в которой нет преград

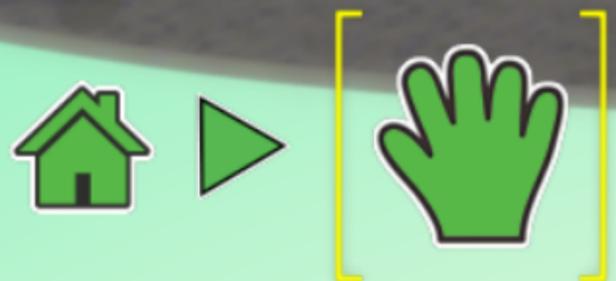
## ЛУГА

Вторая усложнённая трасса имеет препятствия на пути

## НЕОБИТАЕМЫЙ ОСТРОВ

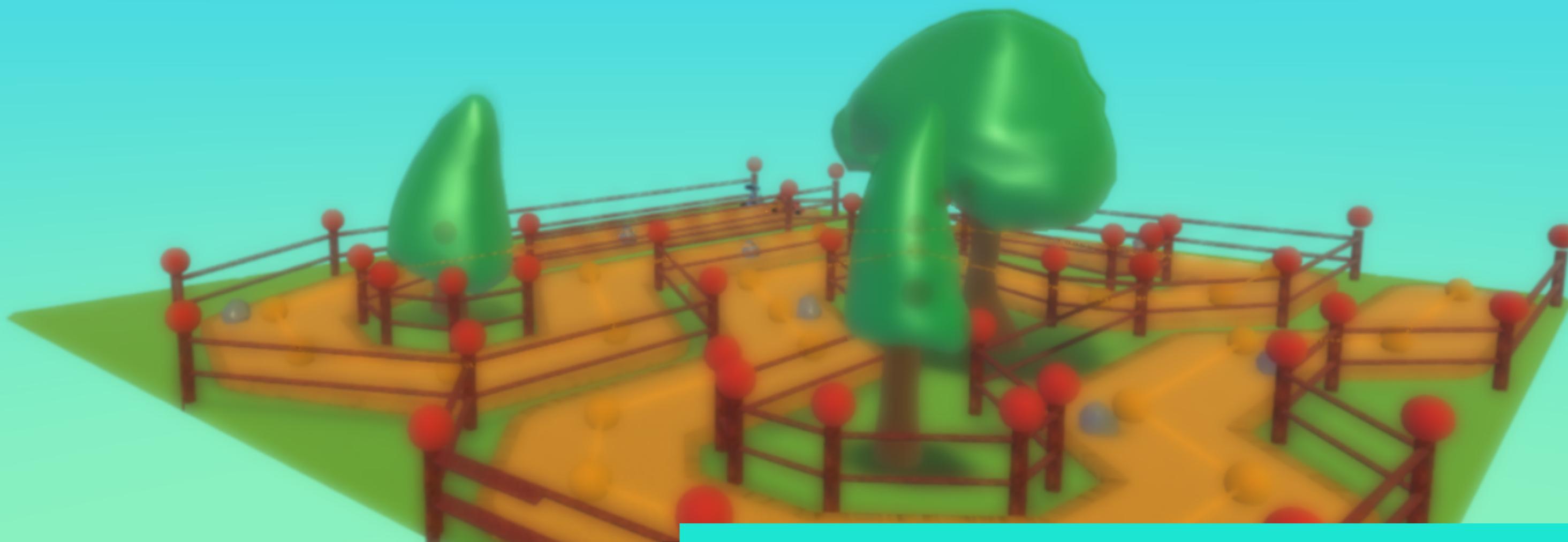
Третья трасса имеет не только препятствия в виде камней, но и возможность упасть в воду

- Переместить поверхность
- Перемещать камеру
- Крутить, чтобы приблизить
-  Ищет следующий персонаж



## НЕБЕСНАЯ ТРАССА

Трасса хоть и располагается в небе, возможности упасть с неё не будет. Благодаря невидимым барьерам, игроки смогут спокойно пройти путь.



## ЛУГА

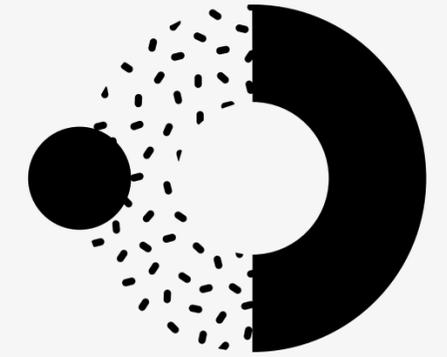
Также как и Небесная трасса, трасса Луга ограждена и не даст игроку съехать с пути. Сложность её заключается в препятствиях в виде какней, которые будут затруднять игрокам путь.



## НЕОБИТАЕМЫЙ ОСТРОВ

На острове есть большой риск упасть с трассы прямиком в воду. Когда игрок оказывается за пределами трассы, ему необходимо вернуться наверх, чтобы продолжить путь.

# ПРАВИЛА ВО ВРЕМЯ СОРЕВНОВАНИЙ



## ПОДДЕРЖКА

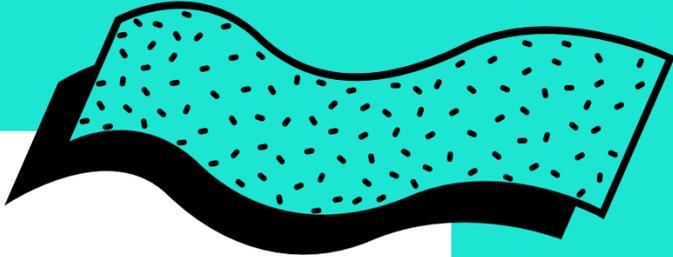
Программа к сожалению не имеет разделённого экрана, поэтому если игроки уезжают слишком далеко, требуется дождаться своего напарника, пока тот достигнет минимального порога.

## ЧЕСТНОСТЬ

Соревнования должны быть честными и справедливыми. Не допускается фальстарт, сокращения пути на третьей трассе и т.д. Уважайте себя и своего напарника.

## УВАЖЕНИЕ

Во время соревнований не допускается отвлекать друг друга: толкаться, громко кричать и т.д. Подобные действия будут считаться нарушением.



**НА ЭТОМ ВСЁ  
СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!**



