

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
«Игры на Python. Базовый уровень»**

**Учебный план**

№п/п	Название разделов, тем	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
<b>1</b>	<b>Введение в разработку компьютерных игр</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>Функциональное программирование</b>	<b>8</b>	<b>4</b>	<b>4</b>
2.1	Принципы ФП. Оператор return	4	2	2
2.2	lambda функции	2	1	1
2.3	Проработка и создание основных элементов игры.	2	1	1
<b>3</b>	<b>Объектно-ориентированное программирование</b>	<b>16</b>	<b>8</b>	<b>8</b>
3.1	Понятие объектов. Модуль. Стандартные модули	4	2	2
3.2	Понятие динамического программирования.	2	1	1
3.3	Стек. Очередь.	2	1	1
3.4	Список	2	1	1
3.5	Классы.	6	3	3
<b>4</b>	<b>Музыкальное оформление игры</b>	<b>18</b>	<b>8</b>	<b>10</b>
4.1	Основные принципы музыкального оформления игры.	6	3	3
4.2	Создание аудиотреков, базовая обработка сигналов.	4	2	2
4.3	Создание музыкального оформления игры.	6	3	3
4.4	Тестирование музыкального оформления игры.	2	0	2
<b>5</b>	<b>Графическое оформление игры</b>	<b>16</b>	<b>8</b>	<b>8</b>
5.1	Работа с графическими элементами в pygame.	2	1	1
5.2	Создание игровых элементов	2	1	1
5.3	Создание игрового интерфейса	4	2	2
5.4	Работа с персонажами	4	2	2
5.5	Портирование игры	4	2	2
<b>6</b>	<b>Программирование в социальных сетях</b>	<b>8</b>	<b>4</b>	<b>4</b>
6.1	История развития социальных сетей.	2	2	0
6.2	Модуль OpenCV.	6	2	4
<b>7</b>	<b>Аттестация. Подведение итогов, планы на следующий год.</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	<b>4</b>
	<b>Итого:</b>	<b>72</b>	<b>33</b>	<b>39</b>