

Основы программирования на языке Java для школьников

Проектное программирование

Участники разбиваются на группы по уровням сложности: первый, второй, третий. Уровень выбирается из личных ощущений своих возможностей и рекомендации преподавателя. Ученики самостоятельно выполняют задания, связанные с написанием собственных проектов.

Тематика проектов выбирается исходя из интересов учащихся.

Примерные темы проектов

Уровень 1 (самый сложный) – реализации собственных игр:

- Игра «Змейка»
- Игра «Морской бой»
- Игра «Пасьянс-Косынка»

Уровень 2 – работа с графикой:

- Переворот экрана вверх ногами
- Глаза, следящие за курсором мыши
- Приложение с идущим человечком
- Создание двух лиц одного человека – на основании симметрии правой и левой половины.

Уровень 3 – развлекательные программы:

- Приложение с убегающей кнопкой и убегающим окном
- Создание пролетающей летающей тарелки
- Создание падающей капли
- Загрузка колоды карт, разложение колоды на игровом поле
- Перемещение карты мышью, переворот карты