

Программа курса проектного программирования на языке Java

Модуль 4

Участники разбиваются на группы по уровням сложности: первый, второй, третий. Уровень выбирается из личных ощущений своих возможностей и рекомендации преподавателя.

Ученики самостоятельно выполняют задания

Задачи первого (самого сложного) уровня - игры:

- Создание игры “Змейка”
- Создание игры “Морской бой”
- Создание игры “Пасьянс Косынка”

Задачи второго уровня - графика:

- 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

Задачи третьего уровня:

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