


ИДЕАЛЬНЫЙ СЦЕНАРИЙ ВИДЕО: "Guess the Number на Java с нуля"

 Детальный таймлайн (28-30 минут)

ЧАСТЬ 1: ВВЕДЕНИЕ (3 минуты)

 0:00-3:00

 Сценарий:

"Привет, друзья! Сегодня мы создадим с нуля классическую игру 'Guess the Number' — где компьютер загадывает число, а игрок должен его угадать.

Но наша игра будет не просто угадкой! Мы добавим:

- Систему уровней сложности
- Умные подсказки во время игры
- Подробную статистику
- И возможность играть снова и снова

Это идеальный проект для начинающих Java-разработчиков, который охватывает все основные концепции программирования!"


ЧАСТЬ 2: ТЕХНОЛОГИИ И НАВЫКИ (3 минуты)

 3:00-6:00

 Что мы используем:

java

// Демонстрируем на экране:

 JAVA CORE - основа проекта

- └— Scanner - чтение ввода пользователя
- └— Random - генерация случайных чисел
- └— Циклы while - игровая логика
- └— Условия if/else - проверка догадок
- └— Массивы String[] - система советов
- └— Switch - меню сложности

Объяснение:

"Каждый из этих инструментов решает конкретную задачу. Scanner — это наши 'ушки', которые слушают игрока. Random — 'волшебный кубик' для загадывания чисел. А циклы и условия — 'мозг' игры, который принимает решения."


ЧАСТЬ 3: ЦЕЛИ ОБУЧЕНИЯ (3 минуты)

 6:00-9:00


Чему вы научитесь:

java

// Показываем иконки с целями:

 Понимать логику циклов

- while с несколькими условиями
- Контроль количества попыток

 Работать с пользовательским вводом

- Обработка числового ввода
- Валидация данных

 Применять случайные числа

- Генерация в диапазоне
- Случайный выбор из массива

 Создавать систему уровней

- Адаптивная сложность
- Настройки для разных режимов

 Управлять состоянием программы

- Статистика игры
 - Отслеживание рекордов
-

ЧАСТЬ 4: ФУНКЦИОНАЛ ИГРЫ (3 минуты)

 9:00-12:00

Что умеет наша игра:

java

// Демонстрация возможностей:

3 УРОВНЯ СЛОЖНОСТИ

└— Легкий: 1-50, 10 попыток

└— Средний: 1-100, 7 попыток

└— Сложный: 1-200, 5 попыток

УМНЫЕ ПОДСКАЗКИ

└— На 3-й попытке: стратегия деления

└— На 5-й попытке: четность числа

└— После игры: случайный совет

СТАТИСТИКА И РЕКОРДЫ

└— Счетчик побед/поражений

└— Процент побед

└— Лучший результат

МНОГОКРАТНАЯ ИГРА

└— Играем пока не надоест!

Переход:

"Теперь, когда вы понимаете что мы будем создавать, давайте перейдем к самому интересному — написанию кода!"

ЧАСТЬ 5: НАПИСАНИЕ И РАЗБОР КОДА (15 минут)

 12:00-27:00

БЛОК 1: Базовая структура (3 минуты)

java

// ПИШЕМ И ОБЪЯСНЯЕМ:

import java.util.Random; *// "Импортируем генератор случайных чисел"*

import java.util.Scanner; *// "Импортируем инструмент для чтения ввода"*

public class GuessTheNumber { *// "Создаем главный класс игры"*

public static void main(String[] args) { *// "Точка входа в программу"*

Scanner scanner = new Scanner(System.in); *// "Создаем сканер для клавиатуры"*

Random random = new Random(); *// "Создаем генератор случайных чисел"*

boolean playAgain = true; *// "Флажок: играть еще раз?"*

int wins = 0; *// "Счетчик побед"*

int losses = 0; *// "Счетчик поражений"*

int bestScore = Integer.MAX_VALUE; *// "Лучший результат (пока нет)"*

}

}

БЛОК 2: Система сложности (4 минуты)

java

System.out.println("*****");

System.out.println("* GUESS THE NUMBER GAME *");

System.out.println("*****");

while (playAgain) { *// "Главный цикл: играем пока playAgain = true"*

// Меню выбора сложности

System.out.println("\n--- Выбери уровень сложности ---");

System.out.println("1 - Легкий (1-50, 10 попыток)");

System.out.println("2 - Средний (1-100, 7 попыток)");

```

System.out.println("3 - Сложный (1-200, 5 попыток)");
System.out.print(">>> Твой выбор: ");

int difficulty = scanner.nextInt(); // "Читаем выбор пользователя"
int maxAttempts, maxRange;

switch (difficulty) { // "Ветвление в зависимости от выбора"
    case 1:
        maxAttempts = 10; maxRange = 50;
        break; // "Важно: break останавливает дальнейшую проверку"
        // ... остальные case
}
}

```

БЛОК 3: Игровая логика (5 минут)

```

java

int numberToGuess = random.nextInt(maxRange) + 1; // "Загадываем число от 1 до
maxRange"

int attempts = 0;
boolean guessed = false;

System.out.println("\n>>> Я загадал число от 1 до " + maxRange);

while (attempts < maxAttempts && !guessed) { // "Цикл пока есть попытки И не угадал"
    System.out.print("\nПопытка " + (attempts + 1) + "/" + maxAttempts + ": ");
    int guess = scanner.nextInt();
    attempts++; // "Увеличиваем счетчик попыток"

    if (guess < numberToGuess) {
        System.out.println(">>> Мое число БОЛЬШЕ");
    }
}

```

```

    } else if (guess > numberToGuess) {
        System.out.println(">>> Мое число МЕНЬШЕ");
    } else {
        System.out.println("[+] ПОЗДРАВЛЯЮ! Ты угадал за " + attempts + " попыток!");
        guessed = true;
        wins++;
        // ... проверка рекорда
    }
}

```

БЛОК 4: Подсказки и статистика (3 минуты)

java

// Система подсказок

```

if (attempts == 3 && !guessed) {
    System.out.println("[?] Подсказка: используй стратегию деления пополам!");
}

```

// Массив советов

```

String[] tips = {
    "[?] Совет: начинай с середины диапазона",
    // ... остальные советы
};

System.out.println("\n" + tips[random.nextInt(tips.length)]);

```


// Статистика

```

System.out.println("\n=====");
System.out.println("          СТАТИСТИКА");
System.out.println("=====");
System.out.println("[+] Победы: " + wins + " | [-] Поражения: " + losses);

```

ЧАСТЬ 6: ПРИМЕР РАБОТЫ ПРОГРАММЫ (3 минуты)

 27:00-30:00

 Демонстрация полного цикла игры:

text

* GUESS THE NUMBER GAME *

--- Выбери уровень сложности ---

1 - Легкий (1-50, 10 попыток)

2 - Средний (1-100, 7 попыток)

3 - Сложный (1-200, 5 попыток)

>>> Твой выбор: 2

>>> Я загадал число от 1 до 100

>>> У тебя 7 попыток!

Попытка 1/7: 50

>>> Мое число БОЛЬШЕ

Попытка 2/7: 75

>>> Мое число МЕНЬШЕ

Попытка 3/7: 63

>>> Мое число БОЛЬШЕ

[?] Подсказка: используй стратегию деления пополам!

Попытка 4/7: 69

>>> Мое число МЕНЬШЕ

Попытка 5/7: 66

>>> Мое число БОЛЬШЕ

[?] Подсказка: число НЕЧЕТНОЕ

Попытка 6/7: 67

[+] ПОЗДРАВЛЯЮ! Ты угадал за 6 попыток!

[!] НОВЫЙ РЕКОРД!

[?] Совет: начинай с середины диапазона

=====

СТАТИСТИКА

=====

[+] Победы: 1 | [-] Поражения: 0

[%) Процент побед: 100.0%

[!] Лучший результат: 6 попыток

>>> Хочешь сыграть еще раз? (да/нет): нет

*** Спасибо за игру! ***

Итог: 1 побед, 0 поражений

Лучший результат: 6 попыток

❏ Завершение:

"Вот такой мощный проект мы создали всего за 30 минут! Вы научились работать с основными конструкциями Java и создали полноценную игру. Обязательно напишите в комментариях, получилось ли у вас повторить!"

 **КЛЮЧЕВЫЕ АКЦЕНТЫ:**

Во время написания кода:

- 🔍 **Объясняйте КАЖДУЮ строку** в первом блоке
- 💡 **Показывайте альтернативы** - "а можно было бы сделать так..."
- ⚠️ **Предупреждайте об ошибках** - "здесь часто ошибаются"
- 🎮 **Тестируйте после каждого блока** - показывайте что работает

Для вовлечения зрителей:

- ❓ **Задавайте риторические вопросы** - "как думаете, почему именно так?"
- 🎯 **Делитесь инсайтами** - "этот момент очень важен для понимания"
- 🔄 **Повторяйте ключевые концепции** - закрепляйте материал

Такой структурированный подход обеспечит максимальную обучающую ценность видео!

