

О курсе «Игровое программирование с JavaScript»

Темир Сангаджиев

Во втором модуле мы продолжим изучение самого языка JavaScript и библиотек, написанных на нем в более обширной практической работе и изучении новых методов разработки. Мы рассмотрим более углубленно возможности популярной библиотеки как jQuery на практике, научимся правильно работать со структурой веб-страниц и их стилизацией в практическом изучении HTML + CSS.

День первый

Углубленная теория и практика по пройденным основам.

- Практическое введение в структуру DOM-дерева (теория + практика).
- Практическое введение в библиотеку jQuery (теория + практика).
- Практическое изучение документаций HTML + CSS (практика, по необходимости).
- Углубленное рассмотрение возможностей игровых библиотек (практика).
- Обучение правильной постановке проекта позадачно (теория + практика).
- Работа над своим проектом (из первого модуля) или постановка нового. (практика).

Задание для работы на уроке: Работа над собственным проектом, или же постановка нового проекта и целевых технических задач его реализации. Приведение процесса ближе к прикладной командной разработке на практике.

День второй

Углубленная практика, изучение и применение различных библиотек.

- Закрепление изученного материала, работа над ошибками (практика).
- Подробное рассмотрение новых методов из библиотеки jQuery (практика).
- Подробное рассмотрение новых методов из игровых библиотек (практика).
- Практическое изучение документаций HTML + CSS (практика по необходимости).
- Работа над собственными игровым проектом (практика).
- (по возможности: Введение в системы контроля версий и практика).

День третий

Углубленная практика, изучение и применение различных библиотек.

- Закрепление изученного материала, работа над ошибками (практика).
- Подробное рассмотрение новых методов из библиотеки jQuery (практика).
- Подробное рассмотрение новых методов из игровых библиотек (практика).
- Практическое изучение документаций HTML + CSS (практика по необходимости).
- Работа над собственными игровым проектом (практика).
- (по возможности: Введение в системы контроля версий и практика).

День четвертый

Закрепление изученного, решение ошибок, практика.

- Закрепление изученного материала, работа над ошибками (практика).
- Подробное рассмотрение новых методов из библиотеки jQuery (практика).
- Подробное рассмотрение новых методов из игровых библиотек (практика).
- Практическое изучение документаций HTML + CSS (практика, по необходимости).
- Подготовка к сдаче собственного игрового проекта, устранение ошибок (практика).

Задание для работы на уроке: Продолжить практическую работу над собственным игровым проектом вместе с преподавателем. Подготовить проект к финальной сдаче.

