Первое занятие.  
Цель: Знакомство с Языком, краткое описание всех функций и методов языка. Без заострения внимания на тонкостях. Знакомство с классами. (Какую-нибудь маленькую программу)  
\*записать немного геймплея панкс нот дед\*

Второе занятие.

Знакомство с pyGame. Разобрать разделение поверхности на сетку, и работу с мышкой на примере игры жизнь.

Третье занятие.  
Цель: Краткий экскурс в историю видеоигр.

* Музыка, эти четыре звука, повторяющиеся время от времени, была новинкой в индустрии. До Space Invaders музыка была представлена в виде небольшого вступления перед игрой, а от звука в геймплее требовалось только заполнить тишину. На эмоции игрока в Space Invaders воздействовал убыстряющийся темп музыки, не прерываемый звуками выстрелов. Пусть мелодия и была примитивной, но это приближало игры к искусству, а не развлечению.
* Да, и до Space Invaders были игры, которые позволяли игроку расстреливать цели, но это была первая игра, в которой враг тоже отвечал огнём. Игрок впервые видел разрушаемые барьеры, за которыми он мог прятаться.
* Теперь была возможность ошибиться несколько раз, ввели понятие жизни.
* Игра популяризировала достижение высокого счёта и сохранения его в памяти автомата для отображения в таблице достижений.
* Было введено возрастание сложности игры. Сегодня это основа однопользовательских игр.
* Space Invaders показала, что игры могут конкурировать с фильмами и музыкой как по популярности, так и по денежным сборам.
* Раньше игры подражали реальной жизни: Pong и его клоны были симулятором настоящего тенниса, а не каких-то иных процессов. После Space Invaders игры создавали свой фантастический, непохожий на окружение игрока мир.

Начало написания игры. Меню и отрисовка пришельцев

Занятие 4.  
Оживление фигур, конец игры, музыка.