**Računalniške igre in njihova izdelava**

POZOR: Tu so opisane točke o tem, kar bom govorila na predstavitvi. Najlažje mi je improvizirati, kar govorim, namesto da se na pamet učim besedilo.

**UVOD** (s tem prikažem, kar je na kazalu): Dandanes veliko najstnikov, posebej otroci igrajo računalniške igre. Dvignite roko, tisti, ki še danes kaj igrate na računalniku (tisti ki dvignejo roko lahko vprašam kakšne vrste iger igrajo). Kakor za vsako stvar, tudi obstoj iger ima svoj razlog, potrebujejo se pa tudi ljudje, ki jih ustvarijo. Danes bom vam razložila nekaj informacij o igrah in kako se sploh začeti ukvarjat z izdelavo svoje.

**D1 (Kaj je računalniška igra):** Od samega začetka obstajajo igre kot sama razvedrilna dejavnost. Takšna, ki jo lahko igra ali ena ali več oseb hkrati, to je pa seveda odvisno od same igre. Videoigra pa vsebuje še nekakšen vmesnik, s katero lahko komuniciraš in vidiš svoje realne poteze na ekranu. Za računalniške igre to pomeni, da npr. kar narediš z miško ali tipkovnico se vidi na monitorju. Kot zanimivost, prva računalniška igra je nastala leta 1952 z imenom OXO, kar je pa starodavna igra križcev in krožcev.

**D2 (Obstoj računalniških iger)**: Računalniške igre so navadne igre postavljene na digitalni način. Ker običajne igre obstajajo zaradi kratkočasenja in nam lahko koristijo za izboljšavo naših sposobnosti, ne moramo izključiti, da računalniške igre naredijo prav to isto stvar. Samo med glavnimi razlikami je to, da računalniške igre se nahajajo v digitalnem svetu, kar pomeni da lahko najdeš svojega soigralca na poljubni lokaciji, ki igra to isto igro v istem času kot ti. To je izboljšava od tega, da za igranje bi vedno potreboval soigralca ob sebi v živo, ampak s tem že pridemo do drugih težav, ki jih trenutno ne bom omenjala.

**D3 (Izdelava enostavne igre)**: Da lahko vsakodnevna oseba ustvari igro, ne samo računalniško igro, ampak karkoli na splošno, potrebuje načrt. Že, ko karkoli ustvarjamo se soočimo s tem, da razmišljamo kaj vse potrebujemo za izdelave naše stvari, v mojem primeru, neko enostavno igro. Med glavnimi stvarmi se moramo vprašati (vprašam publiko kaj vse potrebujemo vedet), kakšno vrsto igre hočemo? Arkadno? Takšna, ki vsebuje zgodbo? Takšna, ki je kot novela? Kako podrobna mora biti animacija? 2-dimenzionalna? 3-dimenozionalna? Kar se že za nas razdeli na dva dela. Igra vsebuje programski del, kjer moramo ročno programirati dogajanje, ter vizualni del, kar vidimo na ekranu. Za vse to se moramo odločiti vnaprej, katero programsko opremo uporabiti za vsako stvar.

**D4 (izobraževanje):** Ker je najlažje programiranje za otroke z delčki, je tam tudi najlažje začeti programirati. Zelo znan program za to je pa Scratch. Ker to orodje vsebuje tudi vizualne delčke, oziroma figure, ki jih lahko programiraš, jih lahko enostavno dodaš noter v svoj program, brez lastnoročnega ustvarjanja. Za starejše najstnike, ki se jim zdi programiranje z delčki enostavno in bi radi prešli na pravo programiranje je pa zanesljiv začetek Python, ampak pri njemu potrebuješ še več različnih orodij, da lahko izdelaš igro.

**D5 (enostavna igra v Scratch-u)**: Predstavitev kako enostavna igra lahko izgleda.

**D6 (kompleksnejše igre):** Tisti, ki bi si pa želeli ustvariti svojo igro v python programu, bi pa najprej moral import-at pygame, ki omogoči novo okno namenjeno za igro. Pri tem programiranju pa moraš imeti tudi znanje o programiranju z objekti. Če pa tega znanja nimaš pa nas čaka dolgo učenje o tem in pred tem same osnove o python jeziku. Na splošno pa prvi razvijalci iger uporabijo nekaj kot npr. Unity.

**ZAKLJUČEK:** Danes sem vam predstavila, da glavni razlog za igre je kratkočasenje in izboljšava naših veščin, ki jih ta igra nam lahko doprinese. Poleg tega sem tudi razložila, kako lahko učenje o izdelavi iger prinesemo v izobraževanje do otrok otroke – z orodjem scratch. Tisti, ki bi pa želeli razvijati svoje igre pa bi potrebovali popolnoma drugačno programsko opremo, tudi za Python bi pa potrebovali nadgraditi naše znanje.

Maja Polak