

**ДВАДЕСЕТ И ПЪРВА УЧЕНИЧЕСКА КОНФЕРЕНЦИЯ**

**УК’21**

**ТЕМА НА ПРОЕКТА**

**„GAMERINGER“**

**Автори:**

**НИКОЛАЙ ВАСИЛЕВ СТОЯНОВ**

**И**

**ВИКТОР ИВАНОВ ВУКЕВ**

**ПМГ „Константин Величков“ град Пазарджик, IX клас**

**Научен ръководител (консултант):**

**ВАЛЕНТИНА МАЛИНОВА**

**старши учител по информатика и ИТ,**

**ПМГ „Константин Величков“ град Пазарджик**

РЕЗЮМЕ

Разработката на игри е интересна и наскоро популяризирала се индустрия. Вече ориентирали се към мечтаната професия на програмиста и преминали през самото начало, ние знаем колко е важно основите да бъдат положени още от детска възраст. И именно тук идва ролята на игрите, които правят процесът изключително интригуващ.

Проектът ни въвежда напълно начинаещите в света на програмирането като показва другата страна на игрите – тяхната разработка. Чрез популярни игри като Fruit Ninja и Snake успяваме да обясним условни проверки, цикли и масиви. Освен алгоритмичното мислене, учениците имат възможността да научат базово ниво на JavaScript.

“GAMERINGER”

Game Development is an interesting and recently popular industry. Already chosen the dream profession of the programmer and experienced the very beginning, we know how significant it is to start from an early age. That is why, games make whole of the process so intriguing.

Our project introduces the complete beginner to the world of programming and shows the other side of the games – their development. Using popular games such as Fruit Ninja and Snake, we explain conditional statements, loops and arrays. In addition to the algorithmic thinking, students can learn a basic level of JavaScript.