



2D თამაშების კურსი

ნიკა ციციშვილი

სილაბუსი:

0. სტუდენტის კომპიუტერზე საჭირო პროგრამების დაყენება.

ნაწილი პირველი (პითონის საფუძვლები)

1. ცვლადები, print და input ფუნქციები, integer, string და float ტიპის მონაცემები.
2. ოპერატორები და ოპერანდები, bool ტიპის მონაცემები, ლოგიკური გამონათქვამები, If else ბლოკი.
3. while და for ციკლები (break, continue, else).
4. ფუნქციის შექმნა, list და tuple ტიპის მონაცემები.
5. set და dictionary ტიპის მონაცემები.

ნაწილი მეორე (OOP)

1. კლასები და ობიექტები.
2. ობიექტის, სტატიკური, კლასის და “magic” მეთოდები.
3. მემკვიდრეობა.
4. პოლიმორფიზმი.
5. ინკაფსულაცია.
6. აბსტრაქცია.

ნაწილი მესამე (PyGame)

1. თამაშის ფანჯრისა და მთავარი ციკლის შექმნა.
2. ფონის ჩასხმა და ფიგურების შექმნა.
3. მარტივი 2D თამაშის შექმნა და exe ფაილად შენახვა.
4. ფიგურების ვიზუალიზაცია და სპრაიტები.
5. ობიექტზე ორიენტირებული პროგრამირება Gaming_ში.
6. საშუალო სირთულის 2D თამაშის შექმნა.
8. რთული 2D თამაშის აწყობა.

