

План занятия № 23

Преподаватель:

Программа обучения: Профессиональное компьютерное образование

Направление: Разработка интерфейса на JavaScript

Дисциплина: Основы JavaScript

Тема занятия: Создание игры на JavaScript

Цели занятия:

- Практическая работа с JavaScript.
- Создание игры Змейка с использованием canvas.

Тип занятия: Комбинированное занятие

Ход и хронометраж занятия

№	Этапы занятия	Содержание этапа	Время
1	Организационный момент	Приветствие, проверка отсутствующих и готовности аудитории, план проведения занятия.	5 мин
2	Опрос по ранее изученному материалу	Перечень примерных вопросов для повторения 1. Что такое регулярное выражение? 2. Какие есть методы для работы с регулярными выражениями?	5 мин
3	Самостоятельная работа студентов	Практическая (самостоятельная) работа. <i>Практическая работа-23</i>	135 мин
4	Закрепление материала	Фронтальная беседа, опрос по изученной теме.	5 мин
5	Подведение итогов занятия	Подведение итогов занятия, выставление оценок.	7 мин
6	Домашнее задание	Домашнее задание: 1. Выполнение домашнего задания из файла <i>Домашнее задание-23</i>	3 мин

Общее время: 160 минут

Преподаватель _____