

C41: RANGO DE JUGADOR.

In the
SPOTLIGHT



Speaker notes

[Si los padres están presentes en clase, muestra el escritorio de reunión de padres (in the spotlight- siguientes cuatro diapositivas)en la pantalla. Una vez terminada la sesión, puedes continuar con la clase. Asegúrate de que la sesión "In the spotlight" no dure más de 10 minutos.

Hola [Padre], [Nombre del alumno] tiene increíbles habilidades de programación y se ha desempeñado de manera excelente hasta ahora.

PREVIA.

MI PRIMERA APLICACIÓN LISTA
PARA PLAY STORE.

AHORA.

RANGO DE JUGADOR.

SIGUIENTE.

MI PRIMER PROTOTIPO DE
DESARROLLO DE APLICACIONES

RANGO DE JUGADOR.



CONCEPTOS APRENDIDOS.



Base de datos
en tiempo real.

USO EN EL JUEGO/APP.

Crear una base de datos remota en tiempo real para un juego multijugador.



Estructurando.

Crear una forma para que los jugadores ingresen con su nombre en el juego y estructura de datos.



Cámara del
juego.

Usar cámara del juego para enfocarse en el jugador activo en el juego.

IMPORTANCIA EN EL MUNDO REAL.



El alumno puede ahora encontrar errores y tomar los pasos requeridos para superarlos y obtener el resultado deseado.

Speaker notes

{Nombre del alumno} ha aprendido a crear juegos multijugador y también ha creado una base de datos en tiempo real para el juego. Estas funciones se pueden utilizar para hacer que muchos otros juegos multijugador sean más realistas y se puedan jugar en tiempo real.

PREVIO

MI PRIMERA APP LISTA PARA PLAY STORE.

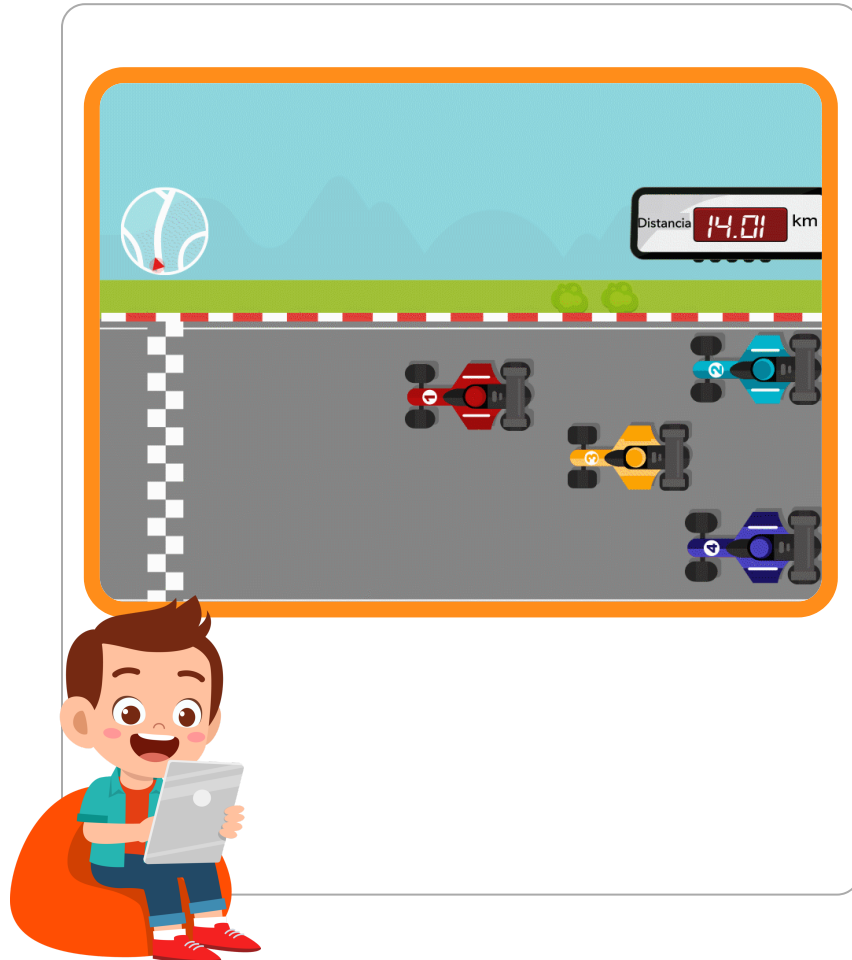
AHORA.

RANGO DE JUGADOR.

SIGUIENTE.

MI PRIMER PROTOTIPO DE DESARROLLO DE APLICACIONES

MI PRIMER PROTOTIPO DE DESARROLLO DE APLICACIONES



PRÓXIMOS
CONCEPTOS

¿Qué creará el alumno?



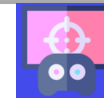
Juego multijugador

Ted 125

Ben 147

Dex 199

Panel de puntaje.



Mecánica del
juego.

Los alumnos desarrollarán su propia idea para crear su juego, usando variables, números, cadenas, booleanos, matrices, funciones y objetos.

IMPORTANCIA EN EL MUNDO REAL.

El alumno desarrollará la lógica esencial para el desarrollo de videojuegos para esta clase y construirá su propio videojuego y lo subirá a Play Store.

Speaker notes

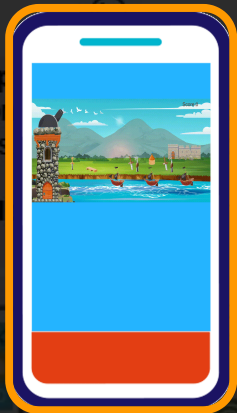
En las siguientes clases, [Nombre del alumno] será capaz de construir su propio juego con todos los conocimientos básicos del desarrollo de videojuegos. También será capaz de subirlo a la Play Store y compartirlo con sus amigos. Además, podrá participar con un prototipo de aplicación en la competencia de desarrollo de aplicaciones.

EL VIAJE DEL ALUMNO.

Domina la lógica de la programación y las habilidades de creador a través de la creación de juegos y la creación de aplicaciones y, finalmente, explora lo último en tecnología a través de tecnología espacial, IA y aprendizaje de máquina

C48

Desarrollo de videojuegos via Javascript



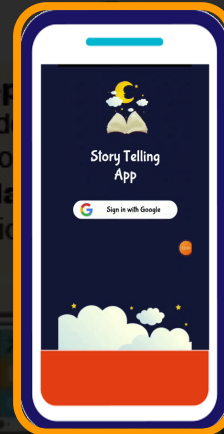
C76

Desarrollo de aplicaciones móviles y simulaciones Spacetech



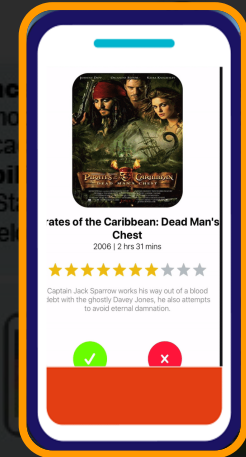
C96

Back end Development



C144

Inteligencia artificial y aprendizaje de máquina



Ser invitado al Desarrollo de Aplicaciones

Aprende pensamiento de diseño y creación de prototipos de expertos globales.



Ser invitado al desafío de tecnología espacial

Aprender sobre distintos fenómenos y sobre el funcionamiento de satélites y cohetes con expertos.



Ser invitado al desafío 18 under 18

Aprende de jóvenes emprendedores sobre cómo lograron llevar sus emprendimientos tecnológicos de 0 a 1.



Programa de Exploración Espacial

Aprende a programar un satélite vís. Toma una fotografía de la tierra utilizando la cámara en el satélite, toma la temperatura utilizando los sensores de temperatura

Speaker notes

Nota para la maestra: Discutir con los padres sobre el viaje de programación de su hijo.
Coloca el cursor sobre "explorar" para mostrar la aplicación.



BOLETA DE CALIFICACIONES



Speaker notes

[Nombre del alumno] ha entregado_ proyectos de clase y se ha desempeñado bien. Veamos su boleta de calificaciones con su desempeño.

En caso de que la sesión no tenga AV, la maestra continuará dando la sesión usando el documento de lección después de las diapositivas "In the spotlight".