|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Базовый уровень. Контрольный урок № 1 | | |
| **Ученик: Назар** |  | **Дата:16.05.2022** |
| **Ссылка на профиль:** **https://hwschool.bitrix24.ru/crm/contact/details/14373/** | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Теория (устный опрос, 1-2 вопроса из раздела, в случае затруднения, можно задать еще вопрос из раздела) | | Отметка  +/- |
| **Тема 1 Основы** (Рассматривается в уроках “Пинг-понг”, “Гонки”, “Динозаврик”, “Флаппи Берд”, “Звездные войны”) | |  |
| Для чего нужен модуль arcade? | Ответил верно (в понимании ребенка).  Ответил верно («для создания 2D-игр») | + |
| От какого класса наследуется главный класс проекта на arcade? | Дал правильный ответ («arcade.Window») | + |
| Основные методы главного класса | Дал правильный ответ («on\_draw, update») | + |
| **Тема 2 Спрайты** (Рассматривается в уроках “Пинг-понг”, “Гонки”, “Динозаврик”, “Флаппи Берд”, “Звездные войны”) | |  |
| Что такое спрайт? | Ответил верно (в понимании ребенка).  Ответил верно («объекты в 2D-играх»). | + |
| Что такое спрайт-листы? | Ответил верно (в понимании ребенка).  Ответил верно («списки для спрайтов»). | + |
| Зачем нужны спрайт-листы | Ответил верно (в понимании ребенка).  Ответил верно («для организации общей логики для спрайтов»). | + |
| От какого класса наследуются спрайты? | Ответил верно («arcade.Sprite») | + |
| Как проверить столкновение спрайтов? | Ответил верно (в понимании ребенка).  Ответил верно («с помощью метода arcade.check\_for\_collision, в параметры передаются спрайты, столкновение которых нужно проверить»). | + |
| **Тема 3 События мыши и клавиатуры** (Рассматривается в уроках “Пинг-понг”, “Гонки”, “Динозаврик”, “Флаппи Берд”, “Звездные войны”) | |  |
| Какие функции мы используем для обработки событий клавиатуры? | Ответил верно («on\_key\_press, on\_key\_release») | + |
| Какие функции мы используем для обработки событий мыши? | Ответил верно («on\_mouse\_motion, on\_mouse\_press, on\_mouse\_release») | + |
| **Тема 4 Анимированные спрайты** (Рассматривается в уроках ““Динозаврик”, “Флаппи Берд”) | |  |
| Какой класс мы создали для того, чтобы спрайты становились анимированными и как им пользоваться? | Класс Animate. При создании класса спрайта необходимо от него наследоваться, после чего через метод append\_texture добавить необходимые текстуры для анимации и вызвать метод update\_animation в классе игры и передать в него параметр delta\_time. | + |
| Какой командой запускается анимация спрайта? Что нужно написать в update главного класса? | Ответил верно («update\_animation») | + |
| **Тема 5 Звуки** (Рассматривается в уроках “Флаппи Берд”, “Звездные войны”) | |  |
| Как добавить звук в игру? | Ответил верно («загрузить звук методом arcade.load\_sound, проиграть звук методом play») | + |
| **Итого** | |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Практика (выполнение практических заданий) | |  |
| Метод **super().\_\_init\_\_()** у класса **Wolf** вызывает ошибку, так как не указан класс родитель | Указал класс **arcade.Sprite** в качестве родителя для класса волка  **class Wolf(arcade.Sprite):** | + |
| При нажатии клавиш стрелок волк поворачивается в противоположную сторону. | Изменил загрузку текстур так, что в переменные правых текстур загружаются правые картинки, в переменные левых - левые | + |
| Яйца очень маленькие | Исправил размер яйца при инициализации спрайта | + |
| Яйца в игре летят вверх | В методе обновления класса яйца исправил знак при изменении координаты яйца на минус. | + |
| Яйца не появляются с левой стороны, только справа | Изменил промежуток при случайном выборе позиции яйца на 1,4 | + |
| Одно пропущенное яйцо забирает все жизни-сердечки. | Добавил установку флажка пропущенного учтенного яйца в **True** | + |
| Не отображается надпись о счете | Добавил отрисовку надписи счета | + |
| Все спрайты курочек в одних и тех же координатах. | Подобрал координаты для спрайтов куриц | + |
| Нет анимации у курочек. | Добавил загрузку всех текстур куриц в цикле. | + |
| Не проигрывается фоновый звук игры. | Добавил метод включения звука. | + |

**Оценка отношения ученика к обучению (по шкале от 1 до 5):**

Интерес – 5

Мотивации – 5

Вовлеченность – 5

**Успеваемость – 5**

***Во время занятий ученик проявил себя как (выбрать 2-3):***

* внимательный;
* усидчивый;
* Любознательный;
* трудолюбивый;
* креативный, новатор;
* изобретатель;
* свой вариант.

***Качества, требующие дальнейшего внимания и развития (выбрать 2-3):***

* внимательность;
* усидчивость;
* трудолюбие;
* выполнение домашних заданий;
* математические расчеты;
* умение презентовать-рассказать и логически объяснить;
* творчество;
* инициативность.

***Темы, особенно интересные ученику:***

* программирование;
* рисование;
* сам игровой процесс.

***Рекомендации от преподавателя:***

* продолжить курс;
* сменить курс;
* увеличить количество самостоятельных занятий до … ;
* уменьшить количество самостоятельных занятий до … .