نموذج بيانات برنامج تدريبي

البرنامج التدريبي	صناعة الالعاب الالكترونية لغير المبرمجين
لغة البرنامج	اللغة العربية
مدة البرنامج	طريقة التعلم (وجها لوجه)
اهداف البرنامج	
محتويات البرنامج	تتضمن المواضيع الرئيسية للبرنامج ما يلي: 1. مقدمة إلى أدوات البرمجة المرئية: ما هي أدوات البرمجة المرئية؟: التعريف بأدوات التصميم التي تتيح برمجة الألعاب باستخدام واجهة مرئية. 2. الأساسيات والواجهة: التعرف على واجهة المستخدم: استكشاف الأشرطة والأدوات والنو افذ في الأداة. 3. الأساسيات في تصميم الألعاب: مفهوم الألعاب: أنواع الألعاب الأساسية ومبادئ التصميم. 4. العمل مع الكائنات: إضافة كائنات: كيفية إدراج كائنات مثل الصوروالأشكال. .5. إضافة الحركات والتفاعلات: تخصيص سلوكيات الكائنات: تعديل إعدادات السرعة، الاتجاه، والتفاعل. 6. البرمجة والتفاعل: إعداد الأحداث: كيفية تحديد أحداث مثل التصادم، إدخال البيانات، وحالات النصروالخسارة. 7. الرسوم المتحركة (الأنيميشن): اضافة الرسوم المتحركة: كيفية إدراج الرسوم المتحركة في الأداة. 8. إنشاء مشاهد اللعبة: تصميم الخلفيات: استخدام الصوروالخلفيات لإنشاء مشاهد جذابة.و إضافة مستويات: تصميم مستويات مختلفة وتنظيمها. 9. إدارة التصادمات: تحديد التصادمات: كيفية ضبط التصادمات بين الكائنات. 11. إنشاء نظام النقاط والتقدم: إضافة نظام النقاط: كيفية جمع النقاط وعرضها.

مخرجات التعلم

<u>نهاية البرنامج، يكون المشاركين قادرين على :</u>

1. **إنشاء مشاريع ألعاب جديدة من الصفر.**
2. **تصميم مشاهد الألعاب وإضافة عناصر مثل الخلفيات والكائنات.**
3. **تعلم مبادئ البرمجة**
4. **إضافة الرسوم المتحركة وتعلم الانيمشن**
5. **نشر و تصدير الالعاب اللاكترونية**

الفئة المستهدفة

16 سنه واكثر

المادة التدريبية /
التكنولوجيا المستخدمة

متصفح الانترنت
جهاز الحاسوب