

## О курсе «Разработка модов для Minecraft» 1-й модуль

**Цель курса:** Познакомиться с основами программирования в редакторе MCreator. Изучить 3D графику в BlockBench. Научиться создавать моды

### Программа курса:

#### День первый

##### Знакомство с MCreator

- Устанавливаем MCreator, создаем свой Workspace
- Изучаем интерфейс редактора
- Создаем тестовый блок, набор инструментов, броню, руду с помощью готовых инструментов
- Создаем свои текстуры
- Запускаем Minecraft - проверяем свои модификации

**Результат занятия:** Написали свой первый мод.

**Практическое задание:** Познакомиться с редактором MCreator. Создать свою первую модификацию.

#### День второй

##### Знакомство с программированием. Создание пакета инструментов и верстака

- Создаем свою руду, рецепт для крафта из нашей руды
- Создаем пакет инструментов
- Создаем свой пакет древесины, доски и рецепт для крафта палок
- Создаем свой верстак. Пишем GUI для верстака. Пишем первый крафт на своем верстаке

**Результат занятия:** Создали пакет инструментов и верстак, написали первый GUI.

**Практическое задание:** Создать руду, пакет инструментов, пакет древесины и верстак. Создать GUI.

#### День третий

##### Создаем креативные блоки. Процедуры в Minecraft

- Создаем вкладку креативного инвентаря CreativeTab
- Создаем предметы: ледяной кристалл и охлаждающий элемент
- Создаем особый блок Холодильник
- Пишем GUI для Холодильника, создаем процедуру заморозки (крафт на кнопку)
- Создаём ледяной меч IceSword с эффектом
- Создаем крафты для всех созданных предметов на своем верстаке

**Результат занятия:** создали креативный блок, научились работать с верстаком, придумывать крафты и реализовывать их в виде процедур на кнопки.

**Практическое задание:** создать холодильник и ледяной меч с эффектом.

#### День четвертый

##### Создаем растения для своей фермы

- Создаем свои растения (семена, плоды), получаем еду
- Настраиваем стадии роста для растущего растения
- Создаем неподвижное растение
- Работаем над зельем
- Объединяем полученные знания: строим ферму и дом из своих блоков

**Результат занятия:** создали свою ферму и растения для нее.

**Практическое задание:** построить ферму, создать свои растения, протестировать растения-моды на ферме и в режиме выживания

## О курсе «Разработка модов для Minecraft» 2-й модуль

**Цель курса:** Познакомиться с основами программирования в редакторе MCreator. Изучить 3D графику в BlockBench. Научиться создавать моды

### Программа курса:

#### День первый

##### **3D редактор BlockBench. Знакомство с интерфейсом. Создание 3D моделей**

- Устанавливаем BlockBench. Изучаем интерфейс редактора
- Создаем 3D модели (блок, меч) и текстуры для них
- Узнаем как экспортировать и загрузить модели в MCreator
- Запускаем Minecraft – проверяем свои модификации

**Результат занятия:** Познакомились с 3D моделированием, создали модель блока, 3D модель меча.

**Практическое задание:** Создать свой мод с 3D моделью. Создать 3D модели в BlockBench и загрузить их в MCreator.

#### День второй

##### **Создание заряженного 3D оружия**

- Создаем свою 3D модель оружия, добавляем ее в MCreator
- Создаем процедуры для работы оружия (зарядка и эффект при попадании)
- Создаём крафт нашего оружия

**Результат занятия:** Выработаны навыки создания 3D моделей и создали работающее и перезаряжающееся 3D оружие.

**Практическое задание:** Создать свое оружие, механизм перезарядки и эффект воздействия на врага при выстреле.

#### День третий

##### **Крафт без кнопки. Создание 3D печи, 3D лампы, 3D планшета**

- Создаем 3D модели печи, загружаем в MCreator, пишем GUI и процедуры для использования
- Создаем две 3D модели лампы (не горит, горит), загружаем в MCreator, пишем процедуры вкл/выключения лампы
- Создаем 3D модель планшета, добавляем в MCreator, пишем GUI для блока (как портативного инвентаря)

**Результат занятия:** Научились быстрее создавать 3D модели – создали 4 3D модели, научились создавать и программировать GUI на блок, без кнопки.

**Практическое задание:** Создать 3D модели печи, лампы, планшета. Создать GUI для крафта без использования кнопки.

#### День четвертый

##### **Создание 3D брони – модель из нескольких элементов**

- Создаем 3D модель и текстуру своей брони
- Добавляем броню в MCreator
- Создаем крафт для брони
- Запускаем Minecraft – проверяем свои модификации, исправляем ошибки

**Результат занятия:** Научились создавать броню с собственной 3D текстурой. Закрепили знания о создании 3D моделей

**Практическое задание:** создать свою 3D броню.

## О курсе «Разработка модов для Minecraft» 3-й модуль

**Цель курса:** Познакомиться с основами программирования в редакторе MCreator. Изучить 3D графику в BlockBench. Научиться создавать моды

### Программа курса:

#### День первый

##### Создаем Мобов, живых существ с интеллектом

- Создаем 3D модель враждебного моба (Mob)
- Создаем 3D модель доброго моба (Creature)
- Добавляем Java модели мобов в MCreator
- Настраиваем искусственный интеллект мобов
- Пишем GUI и процедуры для торговли
- Запускаем Minecraft - проверяем свои модификации

**Результат занятия:** Научились создавать разные типы мобов и писать процедуры для торговли.

**Практическое задание:** Создать враждебного и доброго мобов.

#### День второй

##### Структуры и сундук с лутом

- Создаем свою структуру
- Импортируем структуру в MCreator
- Создаем сундук со случайными предметами (лутом)
- Создаем структуру с командным блоком, сундуком и с кнопкой
- Запускаем Minecraft - проверяем свои модификации

**Результат занятия:** Научились создавать собственную структуру и сундуки с лутом.

**Практическое задание:** Создать свою структуру и сундук со случайным лутом.

#### День третий

##### Биомы и измерения

- Создаём свой биом
- Добавляем структуры в биом
- Создаем измерение
- Проверяем биом и измерение

**Результат занятия:** Научились создавать собственные биомы и измерения.

**Практическое задание:** Создать свои биомы и измерения.

#### День четвертый

##### Завершение создания модов. Презентация проекта

- Завершаем создание модов. Тестируем, исправляем ошибки
- Экспортируем моды в Minecraft
- Подготовка к презентации своих проектов
- Выступление с презентацией

**Результат занятия:** Научились показывать результат своей работы, презентовать свой проект.

**Практическое задание:** Завершить создание модов. Презентовать проект.