

Praktilise programmeerimise õppemängu esialgne kava.

Liikmete nimekiri: Maarja Peterson
Kerli Metsis
Kristiina Veevo
Liisa Hansen
Carl Reinomägi
Endrik Eensalu
Andrei Fofilov

Esialgne sisuline kirjeldus:

Mäng algab. On üks ruum või mitu nt. köök, elutuba, lapse enda tuba ja sealt tuleb leida/paigutada asjad etteantud kohale.

Karakter ilmub oma koju. Nt. lauapeal on kiri emalt "Läksin poodi, palun korja kokku kõik oma mänguasjad, mis asuvad elamisepeal."

"Mänguasjad mis silma jäid on teises kirjas listis."

Laps vaatab teist listi, seal nt 15 asja, 15 lauset, iga asja kohta üks lause kus see on. Või on listis lüngad, mis tuleb ise täita: nt: "Apple is ___ table " seal võib olla, under the, on, front of.

Laps läheb kõnnib laua juurde ja leiab õuna, vastavalt sellele, kus see paikneb saab ka eessõna teada.

Tehniline kirjeldus:

3D-s ning mudelid loome 3D programmis Cinema 4D

Unity mängu mootor