

Programiranje igara u JavaScript-u

**Kontakt:**

akademija@logate.com

Evropska 2, Poslovni centar Knjaz, Dahna

81000 Podgorica, Crna Gora

Sadržaj

Programiranje igara u JavaScript-u1

1

○ Akademiji Junior3

○ kursu3

Šta Vaše dijete dobija usmjerenjem „Programiranje igara u programskom jeziku JavaScript“?3

Plan kursa4

Organizacija5

Organizacija nastave5

Cijena i način plaćanja5

○ predavaču5

O Akademiji Junior

Škola programiranja **Logate Akademija Junior** je inicijativa za obučavanje djece osnovama programiranja, algoritmike i robotike kroz interaktivno kreiranje igrica i zanimljivih programa.

Djeca na **Logate Akademiji Junior** imaju priliku da postanu kreatori tehnologije, te da umjesto čistog igranja igrica i upotrebe aplikacija budu oni koji će ih osmišljavati i kreirati.

Poenta pohađanja kurseva programiranja leži u savladavanju vještina logičkog i programerskog razmišljanja, razumijevanju toga šta su i čemu služe algoritmi, ili, kako je to slučaj kod nas – rješavanju zanimljivih logičkih problema, kreiranju igrica i programa na zabavan način.

Djeca na ovakav način stiču vještine rješavanja problema, traže najbolje rješenje, a pritom uočavaju greške i rješavaju probleme u hodu. Pored uspješnog obučavanja IT stručnjaka na Logate Akademiji, godinama učimo i djecu vještinama budućnosti.

U našoj školi programiranja koristimo modernu i lako razumljivu tehnologiju, kao i savremene metode rada. Ukoliko želite da Vaše dijete kreira i osmišljava svoj svijet igre, te da usvaja znanja i vještine budućnosti, onda je Logate Akademija Junior prava polazna tačka!

O kursu

Programiranje igara u programskom jeziku JavaScript predstavlja idealan način da Vaše dijete zaplovi u zanimljivi svijet programiranja i postane aktivni stvaralac novih tehnologija.

Šta Vaše dijete dobija usmjerenjem „Programiranje igara u programskom jeziku JavaScript“?

Pohađanjem kursa „Programiranje igara u programskom jeziku JavaScript“ Vaše dijete će:

- naučiti osnovne programerske koncepte;
- razviti programersku logiku, analitički način razmišljanja i kreativnost;
- naučiti da kreira sopstvenu igricu primjenom programskog jezika JavaScript;

- imati osnovu za dalje izučavanje programiranja.

Plan kursa

Kurs za programiranje igara u programskom jeziku JavaScript predstavlja odličan izbor za upoznavanje djece sa svijetom programiranja, čija se nastava sastoji iz 12 lekcija. Praveći igrice djeca istovremeno uče osnove programiranja. JavaScript predstavlja korak naprijed u odnosu na Scratch, a prilagođen je djeci koja njeguju kreativne afinitete.

Broj lekcije	Naziv lekcije
1	Uvod u JavaScript
2	Igra pogađanja
3	Uvod u HTML
4	Igra pogađanja primjenom HTML-a
5	Kanvas i crtanje
6	Nizovi i kolekcije
7	Igra vješala
8	Opis projekta za svakog učenika
9	Uvod u objektno-orientisano programiranje
10	Igra Zmija
11	Igra Arkanoid (Rušenje zida) - I dio
12	Igra Arkanoid (Rušenje zida) - II dio

Polaznice i polaznici Akademije Junior će u prvoj sedmici dobiti pristup našoj e-learning platformi. Sva predavanja se snimaju, a lekcije redovno ažuriraju. Djeca mogu više puta pregledati snimak kako bi razjasnila nedoumice ili nadoknadila propušteno gradivo u slučaju odsustva.

Organizacija

Organizacija nastave

Organizacija nastave će se odvijati po sljedećem planu:

- Trajanje: 12 sedmica
- Broj polaznika: 14
- Fond časova: 18 sati
- Uzrast: Od 13 do 16 godina
- Trajanje predavanja: 90 minuta

Cijena i način plaćanja

Iznos školarine za pohađanje kursa iznos 230€ sa PDV-om. Školarinu možete platiti u 3 mjesečne rate, a ona obuhvata:

- Pun fond časova prema nastavnom planu i programu;
- Pristup snimljenim predavanjima do mjesec dana po završetku programa;
- Opremu za rad: računar, razvojno okruženje, materijale za vježbu i slično;
- Mentorski rad sa predavačima u izradi programa;
- Potvrdu o završenom kursu.

O predavaču

Kurs će voditi **Prof dr Goran Šuković**.

Goran je koordinator programa na Logate Akademiji, koji se zainteresovao za programiranje još kao učenik srednje škole, kada je napisao i svoje prve programe. Od tada se bavi programiranjem i projektovanjem softverskih sistema i otkriva načine kako naučiti učenike i studente da programiraju.

Već deset godina rukovodi školom programiranja za učenike osnovnih i srednjih škola i priprema za takmičenja iz programiranja. Na Prirodno-matematičkom fakultetu UCG izvodio je nastavu iz predmeta Uvod u kompjuterske nauke, Programski prevodioci, Internet tehnologije i Vještačka inteligencija.

Učestvovao je u izradi i implementaciji više desetina projekata koristeći programske jezike C/C++, Java, PHP, JavaScript i VB.NET.