

Kursuse nimetus	PROGRAMMEERIMINE LÄBI ARVUTIMÄNGUDE
Õpetaja nimi	Karl Lõoväli
Tundide toimumis kord	90min kord nädalas
Õpilaste maksimaalne arv	12
Läbitavad teemad	Programmeerimise algteadmised C# keeles, Unity mängumootori baas kasutus, Git tööriist.
Meetodid	Teooria jagamine, programmeerimise testid, iseseisev töö, mängude mängimine.
Õpiväljundid	C# programmeerimise keele algteadmised, Unity mängu mootoris lihtsamate mängude loomise oskus, Git tööriista alg teadmised ja kasutuse oskus
Hindamise kriteeriumid	Programmeerimise teoreetilised teadmised. Kodutööde hindamine. Kursuse käigus valmivad mitmed lihtsamad arvutimängud, mille kvaliteeti hinnatakse.
Kursuse lõpetamise nõuded	Õpilane võtab tunnist aktiivselt osa. Õpilane läbib tunnikontrollid positiivsele hindele. Õpilane on täiustanud tunnis loodud arvutimänge.
Õppevara	Powerpoint slaidid, mis õpetavad programmeerimise algteadmisi ja koodi jagamine õpilastele.

Igal tunnil õpetan umbkaudu esimesed 30 minutit uue teema teooriat, peale seda teeme läbi praktilised lahendused, mille käigus valmivad lihtsamad arvutimängud.

Ma näen ette, et valikaine jooksul kasutan järgmiseid tööriistu:

- C# (programmeerimise keel)
- Unity mängumootor
- Git (versiooni haldur)
- Azure, Bitbucket või Gitlab koodi hoidmiseks
- Visual Studio code või Visual Studio (koodi kirjutamise tööriist)
- Hea tuju :)

Tunnis osalemiseks ei ole vajalik oma seade, kuid soovi korral võid kasutada.