Министерство образования Республики Башкортостан

uосударственное бюджетное общеобразовательное учреждение

Салаватская коррекционная школа

для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья

***Проектная работа по информатике***

***«Создание игры***

 ***в программе Power Point»***

*Выполнили:* учащиеся 8 класса

Кульмурзин Р., Шайдуллин В.

*Руководитель:* учитель Яхина Ю.Р.

г. Салават, декабрь 2019г.

**Оглавление**

Введение

Что такое квест игра?

Программа Power Point и ее возможности

Создание игры

Заключение

Список литературы

**Введение**

Все мы часто играем в игры, но редко задумываемся о том, как они создаются. А если и возникает такой вопрос, то думаем что это нам не под силу. Нужно быть программистом, знать языки программирования или уметь работать в специальных программах.

Мы не первый год работаем в программе Power Point. PowerPoint - это программа предназначенная для подготовки мультимедийных презентаций, входит в основной пакет офисных программ Microsoft Office и доступна каждому пользователю. Изучая основные инструменты данной программы мы заметили, что их можно использовать не только для подготовки доклада, но и для создания викторин, кроссвордов и даже мультфильмов. Это и натолкнула нас на мысль о возможности создания при помощи Microsoft PowerPoint игры. Учитель поддержал нашу идею и предложил выбрать в качестве жанра игры – квест. Так была сформулирована гипотеза нашей проектной работы.

**Гипотеза:** возможно ли создать квест игру используя стандартные инструменты Microsoft PowerPoint.

Мы поставили перед собой следующую цель:

**Цель работы**: Спроектировать и создать квест игру, используя стандартные средства Microsoft PowerPoint.

**Актуальность темы заключатся в том,** , что многие дети и взрослые любят играть в компьютерные игры, которые остаются востребованными и по сей день.

**Объект исследования:** программа Power Point.

**Предмет исследования:** создание игры в программе Power Point.

Для успешной реализации проекта были поставлены следующие **задачи:**

1.Выяснить, что такое квест-игра.

2. Создать план работы.

3. Изучить возможности Power Point для создания игр.

4.Создать и апробировать игру.

**Практическая значимость**: нами созданную игру могут играть наши одноклассники и другие учащиеся.

**1. Что такое квест игра?**

Квест – это приключенческая игра, которая приводит из точки А в точку Б, путем решения поставленных задач.

Конструкция настоящего квеста может быть большой и массивной, все зависит от количества команд – участниц и этапов.  Квест действительно похож на игру по станциям, но имеет существенное различие, в первом случае ребятам открыто говорят куда идти (или выдают карту), во втором ребятам выдается задание, выполнив которое они должны понять куда следовать.

У квест игр есть классификация, найденная мною на форуме:

Сюжетные – квесты, направленные на последовательное развитие игровых событий;

Не сюжетные – квесты, направленные на легализированное развитие игровых событий.

*Виды:*

- Одноразовые - квесты, единожды выполняемые за игру.
- Многоразовые - квесты, регулярного прохождения (ежедневно, еженедельно, периодически- раз в несколько дней).

 *Разновидность квестов:*

-Одиночные - прохождение единолично.
- Групповые - прохождение в составе 2-х, 3-х, 4-х игроков, в составе клана, например не менее 10-ти игроков, альянсовые, например, не менее 15 игроков.

*Тип квестов*:

- Выживание (оборона) - действия игрока в одиночку либо (а так же) в составе группы, направленные на удержания территории на различной местности (как вариант, в течение определенного времени, до подхода основных сил).
- Ликвидация (атака) - действия игрока в одиночку либо (а так же) в составе группы, направленные на уничтожение\подавление вражеских сил (различной численности) на различной местности. (возможно на время)
- Шпионаж\диверсия - действия игрока в одиночку либо (а так же) в составе группы, направленные на захват важной документации, взятии "языка" и других людей, с последующим их доставлением в соотв. органы. Уничтожение зданий, строений, сооружений, а так же транспортных средств путем минирования. (возможно на время)
- Поисковые\торговые операции - действия игрока в одиночку либо (а так же) в составе группы, направленные на обнаружение, доставление и, возможно, в процессе, боевых столкновений с противником, различных грузов, предметов. (возможно на время)
- Мирные - действия игрока в одиночку либо (а так же) в составе группы, направленные на доставление различных предметов НПС (возможно на время).

 *Принцип мирных квестов:*

- найди---> получи награду,
- найди---> принеси---> получи награду,
- найди---> сообщи ---> получи награду,
- принеси/отнеси---> получи награду.

**2. Программа Power Point и ее возможности**

Программа Microsoft PowerPoint проста в использовании и может быть использована любым пользователем персонального компьютера. Большинство пользователей при создании презентаций в PowerPoint используют только текст и изображения. Некоторые более опытные пользователи могут вставить диаграмму или таблицу, при этом используя такой мощный инструмент для создания презентаций, как PowerPoint, лишь на 7 %.

Программа позволяет разрабатывать электронные документы, которые отличаются комплексным мультимедийным содержанием и особыми возможностями воспроизведения:

- презентации, которые предназначены для печати на прозрачной пленке с целью их демонстрации с помощью проектора;

- презентации, предназначенные для распечатки на 35-мм диапозитивной фотопленке с целью их демонстрации с помощью слайд-проектора;

-презентации для воспроизведения с помощью компьютерного проектора;

-материалы презентации для автономного показа на экране компьютера; материалы презентации для публикации в сети с последующим автономным просмотром;

-материалы презентации для рассылки по электронной почте с последующим автономным просмотром адресатами; материалы презентации для распечатки на бумаге с целью последующей раздачи.

Как известно, при использовании на слайдах презентации видео- и звуковых эффектов человек способен запомнить 90% информации.

 *Гиперссылки*.

Для придания презентациям интерактивности используют гиперссылки, которые могут ссылаться как на объекты внутри файла, так и на внешние источники. Гиперссылки удобно использовать при работе с презентациями больших размеров со сложной схемой, в которых необходим переход по слайдам в определенном порядке, а не по очереди. Гиперссылкой может быть не только текст, но и изображение. Создание гиперссылки возможно на следующие объекты: Файл или веб-страница. При ссылке на файл он будет открываться в программе, которая установлена по умолчанию для просмотра этого типа файла. URL-адрес веб-страницы откроется в браузере, который установлен по умолчанию. Место в документе. Новый документ. Будет создаваться новый файл в указанной папке. Адрес электронной почты. Будет создаваться новое электронное письмо на указанный адрес.

 *Диаграммы и графики.*

 Для наглядности используются диаграммы и графики, для построения которых PowerPoint содержит удобный инструмент. Диаграммы используют для придания табличным данным наглядности. При вставке диаграммы на слайде появляется и ее таблица значений. Для построения диаграммы используются все значения таблицы.
Для редактирования диаграммы достаточно дважды щелкнуть по ней левой кнопкой мыши или выделить диаграмму и нажать Enter. При отсутствии таблицы значений ее можно вызвать в режиме редактирования с помощью контекстного меню. На слайде можно изменять тип уже существующей диаграммы, добавить подписи осей, заголовки, шкалы и т.д.

*Анимация.*

 Для придания динамичности презентации возможно использование анимации. При использовании в презентации только статичных объектов интерес к ней снижается. К тому же для привлечения внимания к определенным объектам удобно применять анимацию. В Power Point применяются эффекты анимации и настройка анимации. При настройке анимации можно применить анимацию для каждого объекта в отдельности, добавить несколько анимаций для одного объекта, установить порядок воспроизведения, время воспроизведения, время задержки и другие параметры.

*Видеоролики.*

 Видеоролики помогают лучше воспринять материал, например, при показе опытов при отсутствии лабораторий. Параметры встроенных фильмов (видеороликов) можно изменять непосредственно на слайде. PowerPoint поддерживает также и видеоролики со звуковой дорожкой.

Программа позволяет встраивать и воспроизводить видеофайлы следующих форматов: файлы Windows Media (расширение .asf), файлы Windows Video (для некоторых файлов в формате AVI могут понадобиться дополнительные кодеки) (расширение .avi), видеофайлы MP4 (.mp4, m4v, .mov), файлы Movie (.mpg или .mpeg), Adobe Flash Media (.swf), файлы Windows Media Video (.wmv).

*Аудиоролики.*

 Для комментирования презентации можно использовать собственный комментарий или встроить в нее аудиоролик. Настройки воспроизведения звуковых записей также доступны прямо на слайде. Программа позволяет встраивать и воспроизводить аудиофайлы следующих форматов: аудиофайлы AIFF (расширение .aiff), аудиофайлы AU (.au), файлы MIDI (.mid или .midi), аудиофайлы MP3 (.mp3), AAC – аудиофайлы MPEG-4 (.m4a или .mp4), аудиофайлы Windows (.wav), аудиофайлы WindowsMedia (.wma).

 *Интеграция объектов.*

 В программе PowerPoint существует возможность интегрирования различных объектов совместимых с ней приложений. Например, можно вставить лист Microsoft Excel, формулу MicrosoftEquation, файл PDF (Adobe Acrobat document) или Windows MediaPlayer. Список объектов, которые доступны для внедрения, можно просмотреть на ленте.
К тому же, PowerPoint имеет собственный инструмент звукозаписи, получения видео с видеокамеры, изображения со сканера или фотокамеры, встроенные инструменты рисования, бесчисленное число графических клипов и шаблонов и др.

*Этапы оформления слайдов*.

 Оформление слайдов презентации условно разбивается на 3 этапа:

 Разметка слайда;

 Дизайн слайда;

 Настройка цветовой схемы.

Для разметки слайда можно использовать различные макеты размещения на слайде содержимого – заголовка, текста, объектов. Объектами слайдов могут быть изображения, видео- и аудиоролики, диаграммы и объекты, которые доступны для интегрирования. Каждый макет позволяет наглядно представить размещение содержимого на слайде. При наведении указателя мышки на любой макет появляется всплывающая подсказка, которая доступно объясняет, что макет содержит. При наведении на макет указателя мыши справа от него появляется черный треугольник (кнопка выпадающего меню), при нажатии на которую откроется возможный список действий.

Дизайн слайда включает выбор шаблона оформления. Каждый макет шаблона оформления наглядно показывает изменения, которые произойдут при выборе какого-либо шаблона. При наведении указателя мыши на шаблон справа от него появляется черный треугольник (кнопка выпадающего меню), при нажатии на которую становятся доступными три пункта: применить ко всем слайдам – все слайды примут выбранное оформление; применить к выделенным слайдам – выбранное оформление применится только к активному слайду или к группе выделенных слайдов; использовать для всех новых презентаций – ко всем слайдам применится выбранное оформление и оно установится по умолчанию для всех вновь создаваемых презентаций; показать крупные эскизы – увеличивает размер эскизов.

Последним этапом подготовки слайда является выбор цветовой схемы. Для каждого шаблона оформления можно применять разные цветовые схемы. При наведении указателя мыши на цветовую схему справа от нее появится черный треугольник (кнопка выпадающего меню), при нажатии на которую ставятся доступными пункты:

 применить ко всем слайдам – ко всем слайдам применится одинаковая цветовая схема;

 применить к выделенным слайдам – выбранная цветовая схема применится только к активному слайду или к группе выделенных слайдов;

 показать крупные эскизы – увеличится размер эскизов.

 Пользователь может создать свою цветовую схему. При этом можно изменить цвет всех компонентов – цвет заголовка, фона, текста, линий, акцентов, гиперссылок и т.д.

**3. Создание квест игры в программе Power Point**Для успешной реализации проекта был разработан план***:***

План:1. Выяснить какую игру называют квест.

1. Составить картину моделируемого мира (сценарий игры):
2. Место действия
3. Время действия
4. Действующие лица и занимаемое ими положение
5. Ситуация, сложившаяся на начало игры
6. События игры
7. Определить правила игры .
8. Разбить игру на отдельные блоки и смоделировать ее.

Основным этапом построения такой игры является моделирование картины игры или другими словами написание сценария. Поэтому вторым этапом работы нашей группы было написание сценария игры.

* Выбрали место действия. Это дом из 4-х комнат по которым путешествует наш главный герой.
* Определили время действия - текущий день.
* Выбрали действующих лиц: главный герой котёнок Гав и его хозяйка девочка Маша.
* Определили ситуацию на начало игры: Маша уходит в школу, а котенок Гав остается один дома. Его задача соблюдать правила поведения в доме и подвергнуть свою жизнь опасности.
* Спланировали основные события игры.

Осталось только разработать правила игры, что мы и сделали на следующем этапе нашей проектной работы.Главным правилом нашей игры является принятие правильного решения главным героем, а игрок оказывает ему помощь в этом выборе. Если игроком допускается ошибка, автор игры дает ему подсказку и возможность исправиться. Цель игрока пройти все испытания до конца.

После этого можно было приступать к работе, но работать совместно над одной комнатой было нецелесообразно. Поэтому мы разбили наш проект на отдельные блоки ***.*** После того как отдельные блоки были сконструированы мы их собрали в одну презентацию и настроили переходы между слайдами.

*Объяснение используемых инструментов Microsoft PowerPoint при построении игры :*

1. Для организации перехода к необходимому слайду при нажатие объекта на экране (как например при щелкаем кнопкой мыши на кнопке «Загрузить игру», «Покинуть » или «далее» и переходим к необходимому слайду) использовался инструмент гиперссылка.
2. Для настройки анимации объекта (например: движение котенка, закрытие двери и т.д.) использовали инструмент настройка анимации. Для этого выделяли объект и добавляли ему вид анимации, далее настраивали как анимация будет осуществляться (по щелчку мыши, после предыдущего, с предыдущим), настраивали время анимации и задержки.
3. Для отображения подсказки или выполнения действия по нажатии объекта на слайде (например: появление выноски при нажатии на вазу или тапочки) использовали инструменты настройка анимации и триггеры. Вначале выноске добавляли анимацию выхода, а затем данную анимацию связывали с картинкой при нажатии на которую должна появляться выноска.

**Заключение**

Для создания интерактивных развивающих игр можно воспользоваться обычным офисным приложением PowerPoint. Возможностей этого приложения достаточно для создания игр. Программа PowerPoint позволяет устанавливать различные эффекты анимации. Одно из средств анимации – триггеры.

Триггер - средство анимации, позволяющее задать действие выделенному элементу, анимация запускается по щелчку.

Для создания игры в PowerPoint надо:

1. Разработать понятные правила и увлекательный сюжет игры (обеспечить возможность выбора вариантов, выбора режима работы).

2. Составить конспект, где должен быть описан алгоритм действий (все действия показывать стрелками, мигающими значками, выделением, увеличением размера объекта).

    Гипотеза о возможности создавать самостоятельно квест игры, используя стандартные инструменты Microsoft PowerPoint, потвердилась.

      Цель работы - спроектировать и создать квест игру, используя стандартные средства Microsoft PowerPoint достигнута.

**Список литературы**