    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.

    В этом году я и ребята проектной группа стали посещать кружок «Информатика и мы». На занятиях мы приступили к изучению прикладной программы PowerPoint.

    PowerPoint- это программа предназначенная для подготовки мультимедийных презентаций, входит в основной пакет офисных программ MicrosoftOffice 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 помощиMicrosoftPowerPoint 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 MicrosoftPowerPoint***(слайд 2)***

Мы поставили перед собой следующую цель:

**Цель работы**: Спроектировать и создать квест игру используя стандартные средства MicrosoftPowerPoint.***(слайд 3)***

Для успешной реализации проекта был разработан план***(слайд 4):***

**План:**

            1. Выяснить, какую игру называют квест.

            2. Составить картину моделируемого мира (сценарий игры):

    a)            Место действия

    b)            Время действия

    c)             Действующие лица и занимаемое ими положение

    d)           Ситуация, сложившаяся на начало игры

    e)            События игр

3. Определить правила игры .

4. Разбить игру на отдельные блоки и смоделировать ее.

5. Провести тестирование.

     Приступив к работе над проектом, мы не совсем понимали,что такое квест и поэтому первым пунктом нашего плана работы стал вопрос выяснения, какую игру называют квестом. ***(слайд 4- 1)*** Оказалось:

**Квест** иликак его еще называют - **приключенческая игра,** представляет собой интерактивную историю с главным героем, которым управляет игрок. Целью игры в данном жанре являются обследование мира, а главную роль играет решение головоломок и задач. ***(слайд 4 - 2)***

      Основным этапом построения такой игры является моделирование картины игры или другими словами написание сценария. Поэтому вторым этапом работы нашей группы было написание сценария игры. ***(слайд 5 - 1).***

* Выбрали место действия. Это дом из 4-х комнат по которым путешествует наш главный герой.***(слайд 5 - 2).***
* Определили время действия - текущий день.***(слайд 5 - 3).***
* Выбрали действующих лиц: главный герой котёнок Гав и его хозяйка девочка Маша.***(слайд 5 - 4).***
* 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. ***(слайд 5 - 5).***
* Спланировали основные события игры.

     Осталось только разработать правила игры, что мы и сделали на следующем этапе нашей проектной работы.***(слайд 6 - 1).*** 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 все над одной комнатой было нецелесообразно. Поэтому мы разбили наш проект на отдельные блоки***(слайд 6 - 2).*** Каждый участник нашего проекта отвечал за разработку отдельного блока (одни работали над кухней, другие – над ванной, следующий –прихожей и т.д.) После того как отдельные блоки были сконструированы мы их собрали в одну презентацию и настроили переходы между слайдами, провели тестирование. ***(слайд 6 - 3).*** Как оказалось, так поступают все разработчики игр и других программ.