

**ОБЩЕСТВО С ОГРАНИЧЕННОЙ ОТВЕТСТВЕННОСТЬЮ
ОНЛАЙН-ШКОЛА «ТОЧКА ЗНАНИЙ»**

УТВЕРЖДЕНА
Приказом Генерального
директора
ООО «Точка знаний»
№ 19 от «29» августа 2025 г.

**Дополнительная общеразвивающая программа
«Курс по разработке игр в Roblox. Ступень 1»**

(трудоемкость 97 ак. ч.)

Разработчик:
Скрыпченко Егор Николаевич
Преподаватель дополнительного образования

Возраст: дети (от 8 лет)
Срок обучения: 9 месяцев

Краснодар, 2025 г.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Общая характеристика.....	3
1.1. Пояснительная записка.....	3
1.2. Направленность.....	3
1.3. Актуальность программы.....	3
1.4. Цели и задачи программы.....	3
1.5. Категория обучающихся.....	3
1.6. Форма обучения и сроки освоения.....	4
1.7. Форма организации образовательной деятельности.....	4
1.8. Документ, выдаваемый после завершения обучения.....	4
2. Содержание программы.....	5
2.1. Календарный учебный график.....	5
2.2. Учебный план.....	5
2.3. Рабочая программа.....	7
2.4. Кадровое обеспечение.....	12
2.5. Материально-техническое обеспечение реализации программы.....	12
2.6. Форма аттестации и оценочные материалы.....	13
2.7. Список рекомендованной литературы.....	18
2.8. Список использованной литература.....	18
2.8.1. Электронные ресурсы.....	18

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Разработка игр в Roblox. Ступень 2» (далее – Программа) разработана в соответствии с Федеральным законом от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», Приказом Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», Письмом Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении Методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разно уровневые)».

Создание игр в Roblox Studio, интегрирующее основы геймдизайна, визуального конструирования и программирования, позволяет учащимся развивать креативное мышление, логические навыки и умение решать задачи через создание интерактивных миров и простых мини-игр. Курс акцентирует внимание на работе с инструментами редактора, готовыми объектами и базовыми конструкциями языка Lua, что формирует понимание принципов разработки игр, основ 3D-моделирования и программирования.

1.2. Направленность: техническая.

1.3. Актуальность программы:

Программа актуальна из-за растущей популярности игровой индустрии и платформы Roblox как инструмента для творчества и обучения. Навыки работы в Roblox Studio и базовое знание языка Lua помогают учащимся развивать креативное, логическое и пространственное мышление, что полезно как для учёбы, так и для будущей профессиональной деятельности. Раннее знакомство с созданием игр и основами программирования формирует интерес к IT-сфере и мотивирует к дальнейшему развитию в области технологий.

1.4. Цели и задачи Программы:

Обеспечить учащихся необходимыми знаниями и навыками для освоения основ 3D-моделирования и создания собственных игр в Roblox Studio, а также программирования на языке Lua. Развить логическое мышление и навыки решения задач.

Задачи программы:

- Ознакомить учащихся с основами работы в Roblox Studio и его экосистемой;
- Научить создавать и редактировать игровые объекты;
- Научить работать с основными скриптовыми конструкциями на языке Lua;
- Развить навыки написания игровых механик и логики;
- Обучить созданию пользовательских интерфейсов (UI);
- Развить навыки создания и публикации готовых игр на платформе Roblox.
- Обучить созданию простых многопользовательских игр

1.5. Категория обучающихся: к освоению дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы допускаются учащиеся 3-9-х классов, в возрасте 8-15 лет.

В результате изучения курса обучающиеся должны

знать:

- Основные концепции разработки игр и синтаксис языка Lua;
- Основы работы в Roblox Studio, включая интерфейс и инструменты;
- Принципы работы с игровыми объектами, их свойствами и поведением;
- Основные алгоритмические конструкции и их применение в игровых скриптах;
- Основы событийного программирования и взаимодействия объектов в игре.
- Принципы работы с пользовательским интерфейсом (UI) в Roblox Studio

уметь:

- Создавать и редактировать игровые объекты и сцены в Roblox Studio;
- Писать простые скрипты на Lua для управления игровыми объектами;
- Использовать условные операторы и циклы для реализации игровой логики;
- Создавать функции для структурирования и переиспользования кода;
- Работать с событиями и взаимодействием объектов в игровом мире;
- Разрабатывать простые пользовательские интерфейсы и интегрировать их в игры;

- Разрабатывать и публиковать простые многопользовательские игры.

1.6. Форма обучения и сроки освоения:

Программа реализуется исключительно с применением дистанционных образовательных технологий в заочной форме.

Сроки освоения программы – **9 месяцев.**

Лекционные занятия онлайн (вебинар) – **48 ак.ч.**

Самостоятельная работа – **48 ак.ч.**

Итоговая аттестация (тестирование) - **1 ак.ч.**

Период обучения и режим занятий:

Занятия проводятся 1 раз в неделю по **1,33 ак.ч.**

1.7. Форма организации образовательной деятельности: групповая.

1.8. Документ, выдаваемый после завершения обучения: сертификат об обучении.

2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Программа включает: 36 уроков и итоговый тест.

Перечень, трудоемкость, последовательность и распределение уроков, формы промежуточной аттестации слушателей определяются учебным (тематическим) планом.

Содержание каждого урока включает лекционный и практический материал.

2.1 Календарный учебный график

Общая учебная нагрузка – 36 дней																	
1 мес яц		2 ме ся ц		3 мес яц		4 мес яц		5 мес яц		6 месяц		7 месяц		8 месяц		9 меся ц	
ЛЗ, ЕТ	СР,	ЛЗ, СР, ЕТ		ЛЗ, СР, ЕТ		ЛЗ, СР, ЕТ		ЛЗ, СР, ЕТ		ЛЗ, СР, ЕТ		ЛЗ, СР, ЕТ		ЛЗ, СР, ЕТ		ЛЗ, СР, ЕТ ИА	

ЛЗ – лекционные занятия

СР – самостоятельная работа

ЕТ – ежемесячное тестирование

ИА – итоговая аттестация

2.2. Учебный план

№ п / п	Название модулей	Количество часов			
		Всего ак.ч.	Лекционн ые занятия онлайн (видеоурок/ вебинар) ак.ч.	Самостоя- тельная работа ак.ч.	Форма проверки
1	Модуль №1: Знакомство с интерфейсом программы и основными инструментами	20	10	10	ТК, ЕТ
2	Модуль №2: Программирование в Roblox (Lua)	22	11	11	ТК, ЕТ

3	Модуль №3: Разработка интерфейса (GUI)	22	11	11	ТК, ЕТ
4	Модуль №4: Создание простых игр	32	16	16	ТК, ЕТ
	Итоговая аттестация	1	0	1	Тестирование
	ИТОГО	97	48	49	

ТК – текущий контроль

ЕТ – ежемесячное тестирование

2.3. Рабочая программа

Модуль №1: Знакомство с интерфейсом программы и основными инструментами

Урок №1: Введение в Roblox Studio

Знакомство с Roblox Studio.

Обзор интерфейса Roblox Studio.

Описание основных панелей и инструментов разработчика.

Перемещение, вращение и изменение масштаба объектов.

Создание первого проекта в Roblox Studio с помощью Toolbox.

По окончании урока слушатели выполняют домашнее задание.

Урок №2: Работа с объектами в Roblox Studio

Создание и управление объектами.

Основы моделирования объектов.

Изучение смены цвета и материала

По окончании урока слушатели выполняют домашнее задание.

Урок №3: Редактор ландшафта и инструменты для создания местности

Обзор инструментов для создания ландшафтов в Roblox Studio.

Работа с различными типами местности: горы, дороги, реки и т.д.

Использование текстур и материалов.

По окончании урока слушатели выполняют домашнее задание.

Урок №4: Работа с изображениями и текстурами на партах

Как добавить текстуры к объектам.

Как добавить картинку на парт.

По окончании урока слушатели выполняют домашнее задание.

Урок №5: Создание и использование моделей

Как использовать готовые модели и создавать свои.

Работа с Toolbox в Roblox (добавление аудио, 3д-моделей и т.д.)

Внесение изменений в модели и создание уникальных объектов.

Сохранение собственных моделей в Toolbox.

По окончании урока слушатели выполняют домашнее задание.

Урок №6: Создание объектов с физикой

Изучение механизмов (пружина, веревка, крутящийся механизм).

Создание препятствий для игр

По окончании урока слушатели выполняют домашнее задание.

Урок №7: Инструменты для работы с освещением и эффектами

Как настроить освещение в игре (день, ночь, атмосфера).

Создание визуальных эффектов, таких как туман, дождь, световые эффекты.

Применение эффектов для улучшения атмосферы игры.

По окончании урока слушатели выполняют домашнее задание.

Урок №8: Публикация проекта

Публикация проекта

Оформление страницы игры (иконка, скриншоты, описание и т.д.)

По окончании урока слушатели выполняют домашнее задание.

Модуль №2: Программирование в Roblox (Lua)

Урок №9: Введение в Lua и базовые конструкции: Переменные и типы данных

Знакомство с языком Lua.

Типы данных в Lua: числа, строки, булевы значения.

Объявление переменных и их использование.

Простейшие примеры работы с переменными.

По окончании урока слушатели выполняют домашнее задание.

Урок №10: Условные операторы в Lua

Условные операторы: if, else, else if.

Вложенные условия и использование логических операторов.

Примеры создания скриптов с использованием условий.

По окончании урока слушатели выполняют домашнее задание.

Урок №11: Логические операторы и их использование в условиях

Логические операторы: and, or, not.

Создание сложных условий с использованием логических операторов.

Примеры применения логических операторов в скриптах для проверки состояния игры или объектов.

По окончании урока слушатели выполняют домашнее задание.

Урок №12: Циклы и итерации в Lua

Циклы: while, repeat, for.

Различия между циклами и выбор подходящего для конкретной задачи.

По окончании урока слушатели выполняют домашнее задание.

Урок №13: Функции в Lua

Введение в функции: объявление, параметры и возвращаемые значения.

Как использовать функции для организации кода и повторного использования блоков кода.

Применение функций для разделения задач в игре (например, создание функции для обработки урона игрока).

По окончании урока слушатели выполняют домашнее задание.

Урок №14: События в Roblox Studio. Знакомство с ClickDetector и ProximityPrompt

Что такое события в Roblox и как их использовать.

Создание обработчиков событий для объектов и игроков.

Реализация механизма взаимодействия с объектами через события.

Добавление ClickDetector в объект

Обработка кликов с помощью скриптов

Создание простого интерактивного объекта с использованием ClickDetector и ProximityPrompt.

По окончании урока слушатели выполняют домашнее задание.

Урок №15: Работа с персонажами и их анимацией

Добавление анимаций персонажам.

Воспроизведение анимаций с помощью скриптов.

По окончании урока слушатели выполняют домашнее задание.

Урок №16: Повторение основных конструкций в программировании

Вспомнить что такое переменная, цикл, функция, условия.

Вспомнить какие виды переменных, циклов, условий бывают.

По окончании урока слушатели выполняют домашнее задание.

Модуль №3: Разработка интерфейса (GUI)

Урок №17: Основы работы с GUI в Roblox Studio

Введение в графический интерфейс в Roblox Studio.

Создание и настройка кнопок, текстовых полей и меток.

Размещение элементов интерфейса на экране.

По окончании урока слушатели выполняют домашнее задание.

Урок №18: Создание сложных интерфейсов

Использование фреймов и панелей для создания интерфейсов.

Обработка взаимодействий пользователя с интерфейсом.

Применение анимаций для интерфейсных элементов.

По окончании урока слушатели выполняют домашнее задание.

Урок №19: Интерфейс для многопользовательской игры

Как создавать интерфейс для многопользовательских игр.

Отображение данных игроков в реальном времени (очки, здоровье), создание leaderstats.

По окончании урока слушатели выполняют домашнее задание.

Урок №20: Работа с динамическим контентом в GUI

Как динамически обновлять элементы интерфейса.

Использование скриптов для изменения контента GUI в реальном времени.

Создание полосы здоровья.

По окончании урока студенты создают прогресс-бар для игры.

По окончании урока слушатели выполняют домашнее задание.

Урок №21: Интерактивные элементы: кнопки и слайды

Изучение модификаторов интерфейса (UICorner, UIGradient и т.д.)

Создание красивых и сложных элементов интерфейса.

По окончании урока слушатели выполняют домашнее задание.

Урок №22: Создание игры «Кликер». Часть 1

Создание карты и элементов, по которым кликать.

Создание интерфейса для отображения количества кликов.

Написание скрипта для начисления очков за клики.

По окончании урока слушатели выполняют домашнее задание.

Урок №23: Создание игры «Кликер». Часть 2

Создание бонусов для траты кликов.

Написание скриптов для списания кликов при покупке и начисления бонусов

По окончании урока слушатели выполняют домашнее задание.

Урок №24: Создание скримера

Создать скример, который будет появляться на экране

Написать скрипт, чтобы он появлялся в определённый момент (когда заходим в локацию какую-нибудь и т.д.)

По окончании урока слушатели выполняют домашнее задание.

Модуль №4: Создание простых игр

Урок №25: Создание обби. Часть 1

Определение цели игры, например, достижение финиша или сбор предметов, которые могут быть размещены на уровнях.

Создание первых уровней с применением механизмов, обычных партов.

По окончании урока слушатели выполняют домашнее задание.

Урок №26: Создание обби. Часть 2

Добавление новых механик, таких как движущиеся платформы, ускорение, прыжки с ускорением и другие элементы.

Реализация взаимодействий между игроками или объектами (например, кнопки, которые открывают новые платформы).

Интеграция интерфейса: отображение уровня, количества собранных предметов, времени прохождения.

По окончании урока слушатели выполняют домашнее задание.

Урок №27: Гонки. Часть 1

Проектирование гоночной игры с использованием базовых элементов (гоночная трасса, машины).

Создание базовой механики управления автомобилем.

Разработка системы старта и финиша, а также счетчика времени.

По окончании урока слушатели выполняют домашнее задание.

Урок №28: Гонки. Часть 2

Создание интерфейса: отображение времени, количества кругов и позиции игрока.

Добавление эффектов (например, дыма, ускорений).

По окончании урока слушатели выполняют домашнее задание.

Урок №29: Шутер. Часть 1

Проектирование игры-шутера с использованием оружия и противников.

Создание механики стрельбы: настройка оружия, анимации выстрелов, повреждения.

Разработка базовых уровней с противниками и системой здоровья.

Создание простого интерфейса для отображения здоровья и количества патронов.

По окончании урока слушатели выполняют домашнее задание.

Урок №30: Шутер. Часть 2

Добавление новых механик, таких как новые типы оружия, укрытия, улучшенные враги.

Реализация системы очков и достижения целей.

По окончании урока слушатели выполняют домашнее задание.

Урок №31: Игра с открытым миром (выживание). Часть 1

Проектирование игры с открытым миром, основы механики выживания.

Создание системы сбора ресурсов (например, дерева, камня).

Разработка механики здоровья и голода.

По окончании урока слушатели выполняют домашнее задание.

Урок №32: Игра с открытым миром (выживание). Часть 2

Добавление новых механик, таких как создание убежищ, защита от враждебных существ.

Интеграция системы ночного/дневного времени с изменениями в окружающей среде.

Реализация простых врагов

По окончании урока слушатели выполняют домашнее задание.

Урок №33: Добавление GamePass в игру

Создание гейм пасса.

Написание скрипта для его покупки в игре.

По окончании урока слушатели выполняют домашнее задание.

Урок №34: Создание магазина с покупкой за Robux

Интерфейс магазина.

Написание скрипта для покупки предметов

По окончании урока слушатели выполняют домашнее задание.

Урок №35: Итоговый проект. Часть 1

Создание любой игры на основе полученных знаний.

По окончании урока слушатели выполняют домашнее задание.

Урок №36: Итоговый проект. Часть 2

Завершение разработки игры.

По окончании урока слушатели выполняют домашнее задание.

Итоговая аттестация

Тестирование

2.4. Кадровое обеспечение

Реализация программы обеспечивается педагогическими кадрами, имеющими высшее профессиональное образование и отвечающими квалификационным требованиям, указанным в квалификационных справочниках, и (или) профессиональным стандартам, в рамках изучаемого цикла.

2.5. Материально-техническое и программное обеспечение реализации программы

ООО «ТОЧКА ЗНАНИЙ» располагает материально-технической базой, обеспечивающей проведение всех видов дисциплинарной и междисциплинарной подготовки, итоговой аттестации слушателей, предусмотренных учебным планом:

Место работы преподавателя	<ul style="list-style-type: none">✓ Стол компьютерный/письменный 120x60 - 1 шт;✓ Кресло ARDOR GAMING Gun Shield 10B - 1 шт;✓ ИБП Dexp IEC Plus LCD 3000VA - 1 шт;✓ Переходник от ИБП к сетевому фильтру - 1 шт;✓ Сетевой фильтр с USB разъемами - 1 шт;✓ Софтбокс 50x70 600BT - 1 шт;✓ Лампа студийная для софтбокса 135W E27 5500K, Холодный белый свет, 135 Вт, Люминесцентная (энергосберегающая) - 4шт (запасные);✓ Предохранители в софтбокс 3- 5А, 250V - 5 штук;✓ Монитор 21.45" DEXP DF22N2 черный - 1 шт;✓ Микрофон петличный VOYA BY-M1 - 1 шт;✓ Apple iPad 10.2" (2021) Wi-Fi 64Gb Silver - 1 шт;✓ Apple MacBook Pro 16", M1, 16ГБ, 2021г - 1 шт;✓ Стилус WiWU Pencil Pro - 1 шт;✓ Хаб Baseus (4K@60Hz 8-in-1 STARJOY 8-PORT TYPE-C) - 1 шт;✓ Патч-корд RJ 45 - 1 шт;✓ Футболки (мерч) "Точка знаний" - 2 шт.
----------------------------	---

Программное обеспечение: лицензионные системные программы, обеспечивающие взаимодействие всех других программ с оборудованием и взаимодействие пользователя персонального компьютера с программами. Универсальные офисные прикладные программы и средства ИКТ, например, программа подготовки презентаций; использование Интернета, электронной почты; использование автоматизированных поисковых систем Интернета.

Информационно-образовательная среда включает в себя образовательную LMS «Точка Знаний».

Образовательная LMS «Точка Знаний» обеспечивает через Интернет доступ к:

- электронным информационным и образовательным ресурсам ООО «ТОЧКА ЗНАНИЙ»;
- доступ к нормативным и организационно-методическим документам, регламентирующим образовательный процесс в ООО «ТОЧКА ЗНАНИЙ»;

- систему электронного учёта слушателей; (см. [Положение](#))
- взаимодействие слушателей с преподавателями, организаторами образовательного процесса и администрацией ООО «ТОЧКА ЗНАНИЙ». (см. [Положение](#))

2.6. Форма аттестации и оценочные материалы

Программой предусмотрен текущий контроль в виде домашнего задания и тестов, размещенных в уроках на образовательной LMS «Точка Знаний», промежуточный контроль в виде тестов, согласно учебному плану.

Итоговая аттестация проводится в виде теста. Итоговый тест включает в себя 20 вопросов. Для успешного прохождения теста необходимо правильно выполнить не менее 85 % заданий.

Обучающиеся допускаются к итоговой аттестации после изучения Модулей программы в объеме, предусмотренном учебным планом программы.

Оценка качества освоения учебной программы проводится в процессе итоговой аттестации в форме тестирования.

Оценка	Критерии
Зачтено	Оценка «Зачтено» выставляется обучающемуся, продемонстрировавшему твердые и всесторонние знания материалы, умение применять полученные в рамках занятий практические навыки и умения. Достижения за период обучения и результаты текущей аттестации демонстрировали отличный уровень знаний и умений обучающегося. Не менее 85% правильных ответов при решении теста.
Не зачтено	Оценка «Не зачтено» выставляется обучающемуся, который в недостаточной мере овладел теоретическим материалом по дисциплине, допустил ряд грубых ошибок при выполнении практических заданий, а также не выполнил требований, предъявляемых к промежуточной аттестации. Достижения за период обучения и результаты текущей аттестации демонстрировали неудовлетворительный уровень знаний и умений обучающегося. Менее 80% правильных ответов при решении теста.

Примеры оценочных материалов текущего контроля

ДЗ №2: Работа с объектами в Roblox Studio

Задание 1

Вам нужно построить дом с использованием строительного блока Part, поменять его цвет и материал, а также оформить внутренне помещение, добавив предметы из Toolbox.

Пошаговая инструкция

Постройте домик из партов - начни с пола, затем построй стены и сделай окна, а в конце добавь крышу.

Не забудь изменить материал и цвет блоков.

Внутри дома можно добавить модели из Toolbox.

В конце у тебя получится очень много партов в твоей игре. Поэтому, объедини их в одну модельку и назови её Home.

В конце не забудь не сохранить проект!

Возможный итоговой пример:



Примеры оценочных материалов промежуточного контроля

Вопрос 1. Какой инструмент используется для создания ландшафтов, таких как горы или реки, в Roblox Studio?

1. Move
2. Scale
3. Terrain Editor
4. Lighting
5. Explorer

Вопрос 2. Какой инструмент используется для создания реки в Roblox Studio?

1. Move
2. Paint
3. Scale
4. Rotate
5. Lighting

Вопрос 3. Как добавить текстуру к объекту?

1. Использовать Toolbox
2. Нажать правой кнопкой мыши на объект и выбрать Rename
3. Добавить Texture через Insert Object (плюсик)
4. Установить цвет объекта
5. Применить Material в свойствах объекта

Вопрос 4. Как загрузить картинку на парт?

1. Выбрать объект и нажать Group as a Model
2. Применить материал

3. Вставить Decal в объект
4. Изменить свойства цвета объекта
5. Использовать Toolbox

Вопрос 5. Что позволяет делать панель Properties?

1. Изменять цвет и материал объекта
2. Перемещать объекты на сцене
3. Создавать новые модели
4. Настраивать освещение на карте

Вопрос 6. Какие шаги нужны для добавления текстуры на объект?

1. Выбрать объект -> открыть Properties -> выбрать Texture
2. Нажать File -> Add Texture
3. Выбрать Toolbox -> загрузить картинку
4. Добавить картинку через вкладку Insert

Вопрос 7. Что нужно сделать, чтобы добавить готовую 3D-модель в игру?

1. Перетащить объект из Explorer.
2. Вставить объект через Terrain Editor.
3. Использовать Toolbox
4. Нажать "Create" в Properties.
5. Применить Decal.

Вопрос 8. Какие инструменты можно использовать для вращения и перемещения объектов?

1. Move
2. Rotate
3. Scale
4. Toolbox
5. Lighting

Вопрос 9. Как создать препятствия для игры?

1. Вставить парты и настроить их свойства (Collision и Anchored)
2. Использовать Lighting.
3. Добавить готовые модели через Toolbox
4. Применить Decal.
5. Настроить Skybox.

Вопрос 10. Как создать водоём с помощью Terrain Editor??

1. Выбрать инструмент Add -> настроить материал Water -> нарисовать водоём
2. Выбрать инструмент Paint -> выбрать материал Water -> закрасить область
3. Выбрать инструмент Subtract -> удалить часть местности -> автоматически появится вода
4. Выбрать инструмент Smooth -> настроить уровень воды -> создать водоём.

Примеры оценочных материалов итоговой аттестации

Вопрос 1: Что находится в центре интерфейса Roblox Studio и отображает сцену с объектами?

1. Viewport — окно, в котором отображается 3D-сцена с объектами проекта
2. Explorer — окно структуры проекта, а не отображения сцены
3. Properties — показывает свойства выбранного объекта, но не сцену
4. Toolbox — содержит готовые модели, но не отображает сцену
5. Output — окно для вывода сообщений и ошибок, не связано с отображением сцены

Вопрос 2: Что произойдёт, если удалить объект из Explorer?

1. Объект исчезнет из сцены и больше не будет частью проекта
2. Он останется в сцене, но перестанет отображаться
3. Объект сохранится в Toolbox
4. Объект будет скрыт, но не удалён
5. Объект перенесётся в Lighting

Вопрос 3: Какой инструмент используется для выравнивания и подъёма поверхности при редактировании ландшафта?

1. Grow — поднимает выбранную область ландшафта вверх
2. Flatten — выравнивает область, но не поднимает
3. Paint — изменяет цвет, но не форму
4. Erase — удаляет часть ландшафта
5. Smooth — сглаживает переходы, но не поднимает

Вопрос 4: Где задаются изображения для отображения ина поверхности парта?

1. В свойствах SurfaceAppearance или Decal
2. В свойствах Anchor
3. В Lighting
4. В Output
5. В StarterPack

Вопрос 5: Как создать собственную модель в Roblox Studio?

1. Выбрать объект -> нажать "Group as a model" -> сохранить в "My Models"
2. Выбрать объект -> нажать "Anchor" -> сохранить в "Explorer"
3. Выбрать объект -> нажать "Duplicate" -> переместить в "Toolbox"
4. Вставить объект через "Lighting" -> изменить его свойства
5. Открыть "Explorer" -> создать новую модель через Insert

Вопрос 6: Какой параметр включает физическое взаимодействие объекта с другими объектами?

1. CanCollide — если true, объект взаимодействует с другими
2. Anchored — фиксирует объект, но не отвечает за коллизии
3. Transparency — влияет только на видимость
4. Size — определяет размеры, но не физику
5. Position — отвечает за координаты, но не за физику

Вопрос 7: Какой тип источника света имитирует солнце в Roblox Studio?

1. SunRaysEffect — добавляет визуальные солнечные лучи
2. PointLight — создаёт локальный свет вокруг точки
3. SpotLight — направленный свет, но не солнце
4. SurfaceLight — свет на поверхности объекта
5. BlurEffect — размывает картинку, но не добавляет свет

Вопрос 8: Что необходимо сделать перед публикацией проекта, чтобы его могли запустить другие игроки?

1. Опубликовать игру через "File" -> "Publish to Roblox As..."
2. Перенести игру в Explorer
3. Сохранить игру как .rbxl файл
4. Добавить скрипты в Lighting
5. Удалить все локальные скрипты

Вопрос 9: Что такое переменная в Lua?

1. Это именованное хранилище для данных, которые могут изменяться
2. Это команда, запускающая цикл

3. Это тип объекта в сцене
4. Это визуальный элемент интерфейса
5. Это команда для публикации игры

Вопрос 10: Какой оператор используется для создания условий в Lua?

1. if — позволяет выполнить код, если условие истинно
2. print — выводит информацию
3. for — запускает цикл
4. while — запускает цикл до выполнения условия
5. local — создаёт переменную

Вопрос 11: Какой логический оператор обозначает "ИЛИ"?

1. or — возвращает true, если хотя бы одно условие истинно
2. and — возвращает true только если оба условия истинны
3. not — меняет значение на противоположное
4. then — используется внутри условий, не оператор
5. else — выполняется, если условие ложно

Вопрос 12: Что делает цикл for в Lua?

1. Повторяет действия заданное количество раз
2. Выполняет действие один раз
3. Останавливает выполнение кода
4. Проверяет условие и выполняет при true
5. Сравнивает два значения

Вопрос 13: Зачем использовать функции в Lua?

1. Чтобы переиспользовать код и сделать его более понятным
2. Чтобы создать анимацию
3. Чтобы изменить свойства объектов
4. Чтобы изменить камеру
5. Чтобы удалить переменные

Вопрос 14: Для чего используется ClickDetector?

1. Для обработки кликов по объектам в 3D-сцене
2. Для отображения интерфейса
3. Для управления персонажем
4. Для генерации новых объектов
5. Для изменения освещения

Вопрос 15: Какой объект отвечает за анимацию персонажа?

1. Animator — отвечает за проигрывание анимаций
2. Humanoid — управляет поведением, но не анимацией напрямую
3. Tool — инструмент, а не система анимации
4. Decal — отображает изображение, не используется для анимаций
5. SpawnLocation — точка появления, не связана с анимацией

Вопрос 16: Что объединяет условия, циклы и логические операторы?

1. Все они управляют логикой выполнения кода
2. Все они создают интерфейс
3. Все они запускаются автоматически
4. Все они работают только с GUI
5. Все они управляют физикой

Вопрос 17: Где обычно размещаются элементы интерфейса (GUI)?

1. В StarterGui — контейнер для интерфейса игрока
2. В Lighting — для эффектов, не для GUI
3. В Workspace — содержит 3D-объекты, не интерфейс
4. В ServerScriptService — только скрипты
5. В Terrain — для ландшафта

Вопрос 18: Что такое Frame в интерфейсе GUI?

1. Контейнер для других элементов интерфейса
2. Кнопка, по которой можно нажимать
3. Скрипт для анимации
4. Объект в 3D-пространстве
5. Источник света

Вопрос 19: Что такое TextLabel?

1. Элемент интерфейса для отображения текста
2. Кнопка для клика
3. Источник света
4. 3D-объект
5. Анимация персонажа

Вопрос 20: Что позволяет изменять интерфейс в процессе игры?

1. Скрипты, работающие с GUI во время игры
2. Смена камеры
3. Дублирование объектов
4. Использование Terrain
5. Применение физики

2.7. Список рекомендованной литературы

1. Документация по Roblox <https://create.roblox.com/docs>

2.8. Список использованной литературы

2.8.1. Электронные ресурсы

1. Электронная библиотека <https://elibrary.ru/>
2. Мадтест-онлайн конструктор тестов <https://onlinetestpad.com/>
3. Среда разработки для создания игр <https://create.roblox.com/>