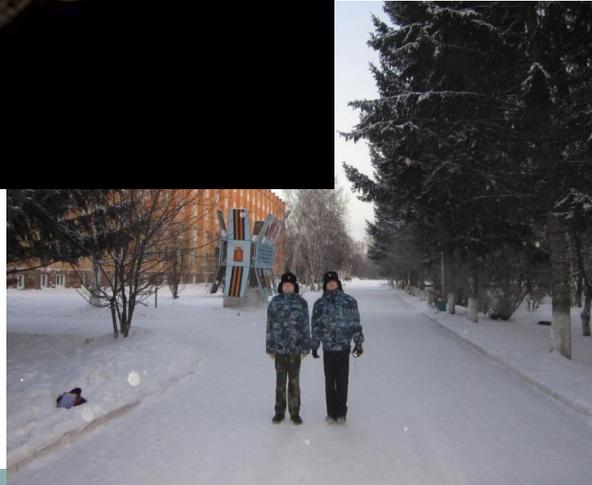


# Тема: «Создание ЦОР «Парад планет Солнечной системы»



Выполнили:  
Шумилов Илья  
Романовский Марк  
кадеты 32 взвода (7 класс)  
КГБ ОУ КШИ ККК им. А.И. Лебедя  
Руководитель:  
Губанова С.В.  
учитель информатики  
КГБ ОУ КШИ ККК им. А.И. Лебедя

## Исследовательская проблема:

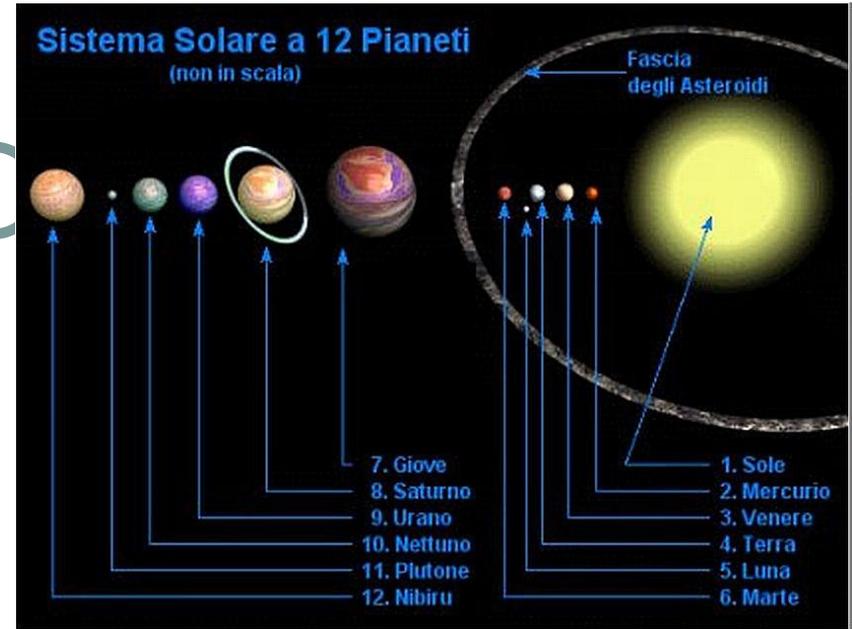
Можно ли при помощи программы для создания игр Blitz3D создать цифровой образовательный ресурс, который познакомит с астрономическим явлением «Парад планет Солнечной системы»

## Цель исследования:

**создать ЦОР**  
«Парад планет Солнечной системы»

## Гипотеза

Мы предполагаем, что с помощью программы Blitz3D можно создать ЦОР, который познакомит желающих с парадом планет.



## Планируемый результат:

Готовый продукт:

3D цифровой образовательный ресурс

«**Парад планет Солнечной системы**»

# Этапы исследовательской работы:

- Изучение основ работы в программе Blitz3D;
- Разработка интерфейса цифрового образовательного ресурса;
- Разработка и написание программы;
- Создание инструкции;
- Создание кратких исторических справок о парадах планет разных лет;
- Анализ результата;

# ОСНОВЫ ЯЗЫКА Blitz3D



# Работа в программе Blitz3D

The image displays two overlapping windows from the Blitz3D software. The background window, titled "Blitz3D - New Page 1", shows a "Command Ref." (Command Reference) window for the "Then" command. It includes a "Definition" section stating it is part of an IF conditional structure, a "Parameter Description" section with "None", and a "Command Description" section explaining its use in IF...THEN statements. An "Example" section shows code for a name input check.

The foreground window, titled "Blitz3D - E:\SunWiki\SunWiki.bb", shows a code editor with the following code:

```
.System
Graphics3D 1024,768,32,1

fn!rial~LoadFont("frial",13,False,False)

sunTex~LoadTexture("SunTex.jpg")
venusTex~LoadTexture("VenusTex.jpg")
mercuryTex~LoadTexture("MercuryTex.jpg")

player~CreateSphere()
PositionEntity player,0,0,-250

camera~CreateCamera(player)

light~CreateLight()

sun~CreateSphere(32)
ScaleEntity sun,147,147,147

EntityTexture sun,sunTex
FreeTexture sunTex

mercury~CreateSphere(32)
ScaleEntity mercury,3,3,3
PositionEntity mercury,-200,0,0

EntityTexture mercury,mercuryTex
FreeTexture mercuryTex

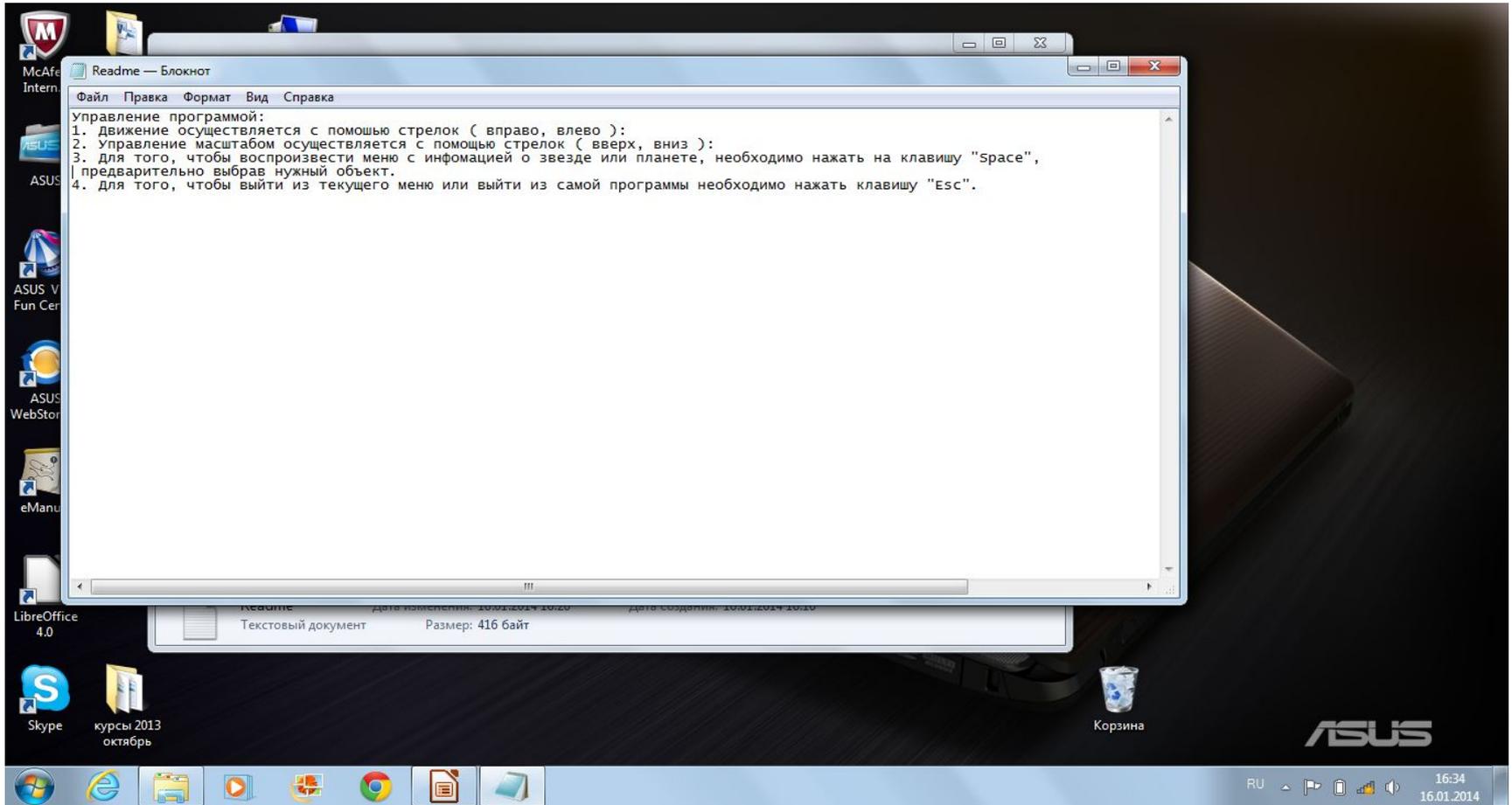
venus~CreateSphere(32)
ScaleEntity venus,8,8,8
PositionEntity venus,-400,0,0

EntityTexture venus,venusTex
FreeTexture venusTex

x.t=1
x.y=5
Repeat
If x.t=0 And KeyHit(203) Then x.t=x.t+1 MoveEntity player,-200,0,0
If 1<x.t And KeyHit(205) Then x.t=x.t-1 MoveEntity player,200,0,0

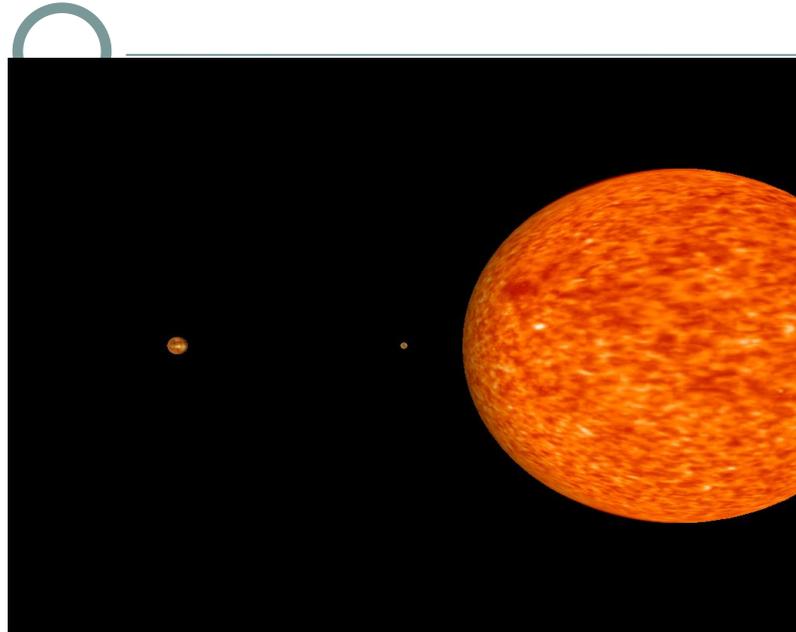
If x.t=1 And KeyDown(57) Then Goto SunSystem
If x.t=2 And KeyDown(57) Then Goto MercurySystem
```

# Создание инструкции



# Создание кратких исторических справок о парадах планет разных лет

1962 год - 7 планет  
1968 год - 7 планет  
1977 год - 4 планеты  
1982 год - 3 планеты  
1989 год - 9 планет  
2002 год - 5 планет  
2012 год - 6 планет  
2022 год - 5 планет



Люди связывают парад планет с катаклизмами, концом света.  
Мы хотим показать, что это всего лишь довольно частое интересное астрономическое явление.

# Анализ результата

## Основными являются следующие преимущества:

- Доступность;
- возможность осмотра в любое время;
- возможность многократного просмотра и прилагаемой информации

## Основные недостатки:

- невозможно задать вопрос в режиме реального времени;
- зависимость от создателей;
- ограниченность впечатлений.

## Вывод:

При помощи программы для создания игр Blitz3D можно создать цифровой образовательный ресурс, который познакомит с астрономическим явлением «Парад планет Солнечной системы»