ФИРМА "1С"

Февраль 2020 г.

Изучение школьниками программирования 1С на базе создания игры Монополия.

XX международная научно-практическая конференция

НОВЫЕ ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОБРАЗОВАНИИ

Филиппов Е.В.
Компания IBS, технический директор отделения 1С

20 ЮБИЛЕЙНАЯ

Почему именно «Монополия»

- Не требуется «подтягивать базовые знания до необходимого уровня» и детально знакомить с предметной областью.
- Правила игры – используется редакция «Монополия – банк без границ» – могут быть полностью изучены в течение получаса.
- Процессы известны в необходимом и достаточном объеме, они самодостаточны, не надо ничего додумывать, и при этом они не являются примитивными.
- Процесс игры по определению многопользовательский, при этом пользователи разделяются как минимум на обычных игроков, мастера игры и действия системы.
- Экономический характер системы.
- Задействуются несколько механизмов: учет перемещений по полю, учет денег, учет собственности.
- Результат собственных доработок применим в жизни.

Элементы игрового интерфейса

Папа: Процесс игрока

Ваш ход

На вашем счете: 970 монет

Начальное поле: К10; Выпало: 3 и 5;
НовоеПоле: Б10: Смоленская площадь :
Собственник: Мама;

Уплатить ренту

Пользователь: Папа

Игрок: Игрок1

Бросок по счету: 1

Игровое поле

Посмотреть текстовый протокол

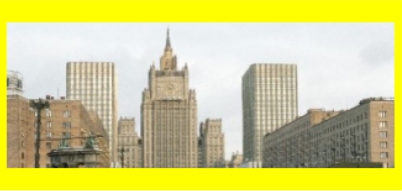
Отчет по собственности

Отчет по денежным средствам

Отчет по финансовому результату

Где я?

Поле: Смоленская пл



Текущие посетители: Папа

Начальная стоимость: 280

Собственник: Мама

Текущая рента к уплате: 300

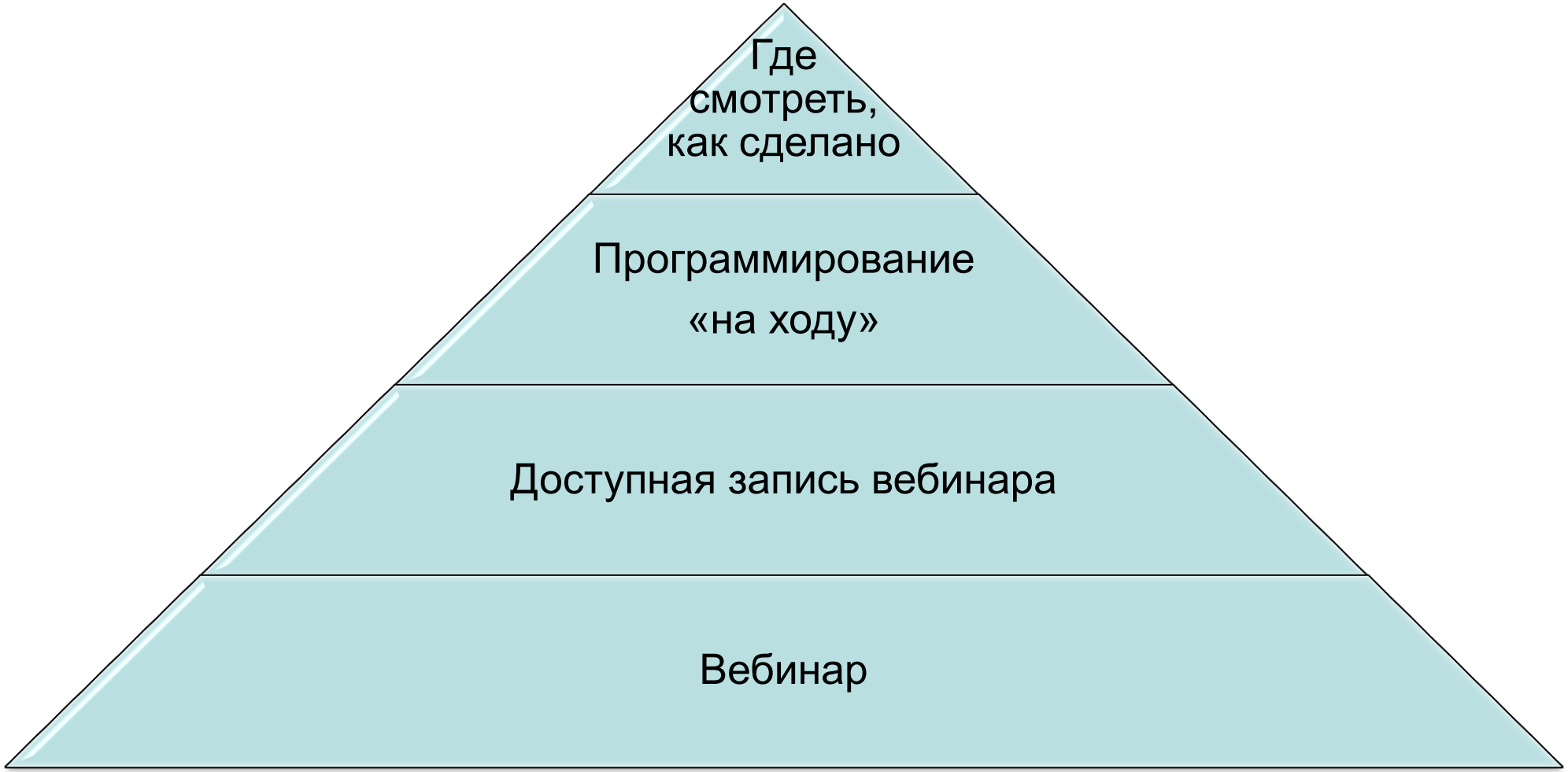
Текущий уровень ренты: 2

9	Фишки				
	ТекущиеПосетители				
	Улица	ул. Щусева			
	Картинка улицы				
	Стоимость	300			
	Текущая рента к уплате	460			
	Уровень ренты	3			
	Собственник	Папа			
10	Фишки				
	ТекущиеПосетители		Папа	Дочь	
	Улица	Полицейский	Смоленская площадь	Такси	Новинский бульвар
	Картинка улицы				
	Стоимость		280		260
	Текущая рента к уплате		300		280
	Уровень ренты		2		2
	Собственник		Мама		

Текущее игровое поле

Сформировать | Выбрать вариант... | Настройки...

Формат учебного процесса



Рассмотренные разделы

Общий контекст работы с файловой информационной базой 1С.

Размещение кода (модули и их особенности).

Основные типы данных. Отдельно – типы «пустых значений».

Размещение кода (процедуры, функции).

Основные прикладные объекты метаданных.

Элементы алгоритмов (циклы, условия).

Основные операции над данными.

Вопросы, которые может потребоваться решить

Учебная версия 1С не поддерживает запуск нескольких клиентских сеансов к одной базе.

- Была сделана адаптированная версия, и переход на нее оказался к месту в учебном процессе, но это не исчерпывающее решение.

Возможно, нужна другая игра.

- Как вариант, есть Dixit (уже реализованный).

Очень разный базовый уровень и невозможность его выяснить.

- Первое занятие начинаем с нулевого уровня, за него принимаем наличие установленной 1С и знание правил игры в Монополию хотя бы в общих чертах.

Контроль усвоенного

- Отдельно вопрос не ставился, т.к. курс шел как факультатив.
- С более взрослыми проходит вариант с выдачей домашнего задания и обязательством преподавателя по его рассмотрению в течение 1 недели после выдачи (приславшим позже – без обязательств).

ФИРМА "1С"

Февраль 2020 г.

Спасибо за внимание

XX международная научно-практическая конференция

НОВЫЕ ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОБРАЗОВАНИИ

Филиппов Е.В.
Компания IBS, технический директор отделения 1С

20 ЮБИЛЕЙНАЯ