

# ŽAIDIMŲ KLUBAS

Vadovas – D. Barkauskas

Veiklos tikslas – s upažindinti mokinius su kompiuterinio žaidimo kūrimo procesu nuo idėjos generavimo iki galutinio produkto testavimo. Užsiėmimų metu vaikai mokosi bazinių programavimo principų, algoritmų kūrimo, dizaino pagrindų.

