



Fundusze Europejskie
dla Pomorza



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



URZĄD MARSZAŁKOWSKI
WOJEWÓDZTWA POMORSKIEGO



Uniwersytet Morski w Gdyni

Spotkanie akademickie: **14.03.2026 (sobota), godz. 10:00**

Dla uczniów z przedmiotu: **informatyka**

Dla uczniów: **szkół podstawowych (kl. VII i VIII) i ponadpodstawowych**



Pomorskie Piksele – Retro Gry w Pythonie

Opis spotkania:

Celem spotkania jest zapoznanie uczniów z podstawami tworzenia gier komputerowych poprzez nawiązanie do klasycznych, retro produkcji. Uczestnicy poznają historię gier wideo oraz rozumieją, jak proste mechaniki wpłynęły na rozwój współczesnych gier. Projekt rozwija logiczne myślenie, kreatywność oraz umiejętności programistyczne w języku Python.

W części teoretycznej uczestnicy poznają historię gier komputerowych, ze szczególnym uwzględnieniem gier retro. Omówione zostaną podstawowe pojęcia związane z tworzeniem gier, takie jak pętla gry, zdarzenia, kolizje czy grafika 2D. Uczniowie zapoznają się także z biblioteką Pygame.

W części praktycznej uczniowie krok po kroku stworzą jedną z pierwszych gier w historii – Ponga. Uczestnicy samodzielnie zaimplementują mechanikę gry, obsługę klawiatury, poruszanie się obiektów oraz zliczanie punktów. Praca odbywa się pod opieką prowadzącego, który na bieżąco wyjaśnia działanie kodu.

Na zakończenie spotkania uczestnicy zaprezentują swoje działające wersje gry Pong. Omówione zostaną napotkane problemy, możliwe usprawnienia oraz dalsze kierunki rozwoju projektu. Uczniowie zyskają satysfakcję z ukończenia własnej gry oraz solidne podstawy do dalszej nauki programowania i tworzenia gier.