

## Sylabus przedmiotu

Przedmiot:	<b>Zaawansowane programowanie gier</b>
Kierunek:	Informatyka, II stopień [4 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2012
Specjalność:	grafika komputerowa
Rok/Semestr:	II/4
Liczba godzin:	45,0
Nauczyciel:	<b>Sadkowski Łukasz, mgr</b>
Forma zajęć:	laboratorium
Rodzaj zaliczenia:	zaliczenie na ocenę
Wstępne wymagania:	<ul style="list-style-type: none"><li>• programowanie grafiki komputerowej</li><li>• programowanie w C++</li><li>• podstawy programowania gier komputerowych</li></ul>
Metody dydaktyczne:	<ul style="list-style-type: none"><li>• e-learning</li><li>• metoda projektów</li><li>• objaśnienie lub wyjaśnienie</li></ul>
Zakres tematów:	<ul style="list-style-type: none"><li>• wstęp do silnika Unreal Engine 3 i Unreal Development Kit</li><li>• BSP</li><li>• modele obiektów i instancjonowanie</li><li>• materiały</li><li>• kismet</li><li>• UnrealScript</li></ul>
Forma oceniania:	<ul style="list-style-type: none"><li>• dokumentacja realizacji projektu</li><li>• projekt</li></ul>
Literatura:	<ul style="list-style-type: none"><li>• A. Thorn - UDK Game Development, 2011</li><li>• Jason Busby, Zak Parrish, Jeff Wilson - Mastering Unreal Technology, Volume I: Introduction to Level Design with Unreal Engine 3, 2009</li><li>• Thomas Mooney - Unreal Development Kit Game Design Cookbook, 2012</li></ul>