

Sylabus przedmiotu

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