**Nazwa przedmiotu:**

Programowanie gier

**Koordynator przedmiotu:**

dr Andrzej Pankowski

**Status przedmiotu:**

Fakultatywny ograniczonego wyboru

**Poziom kształcenia:**

Studia I stopnia

**Program:**

Ekonomia

**Grupa przedmiotów:**

Obieralne

**Kod przedmiotu:**

SIE 34.7/1

**Semestr nominalny:**

6 / rok ak. 2009/2010

**Liczba punktów ECTS:**

1

**Liczba godzin pracy studenta związanych z osiągnięciem efektów uczenia się:**

**Liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich:**

**Język prowadzenia zajęć:**

polski

**Liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje w ramach zajęć o charakterze praktycznym:**

**Formy zajęć i ich wymiar w semestrze:**

|  |  |
| --- | --- |
| Wykład: | 15h |
| Ćwiczenia: | 0h |
| Laboratorium: | 0h |
| Projekt: | 0h |
| Lekcje komputerowe: | 0h |

**Wymagania wstępne:**

Przedmioty wprowadzające - wstęp do programowania, programowanie obiektowe

**Limit liczby studentów:**

**Cel przedmiotu:**

Celem nauczania przedmiotu jest zaznajomienie z podstawowymi funkcjami biblioteki DirectX (DirectX Graphics, DirectSound i DirectInput).

**Treści kształcenia:**

Wprowadzenie do programowania w Windows i DirectX , grafika w DirectX, DirectInput i DirectSound, OpenGL, podstawowe algorytmy i struktury danych, matematyczne aspekty programowania gier, sztuczna inteligencja w grach, modelowanie fizyczne - pisanie gier opartych na prawach fizyki. Publikowanie gier.

**Metody oceny:**

Warunkiem zaliczenia przedmiotu jest uczestnictwo w co najmniej 80% zajęć oraz pozytywnie napisane dwa kolokwia. W przypadku niespełnienia wyżej wymienionych warunków student zobowiązany jest zgłosić się do prowadzącego przedmiot celem ustalenia terminu, zakresu, narzędzia i tematu do realizacji praktycznej.

**Egzamin:**

**Literatura:**

1.Hawkins K., Astle D.,OpenGL. Programowanie gier: Wyd. Helion 2003;
2.Freeze W., Visual Basic i DirectX. Programowanie gier w Windows:, Helion 2002
3.Bourge D. M., Fizyka dla programistów gier:, Helion 2003;
4.Brackeen D., Barker B., Vanhelsuwe L., Java. Tworzenie gier:, Helion 2004

**Witryna www przedmiotu:**

**Uwagi:**

## Efekty przedmiotowe