



PROGRAMOWANIE GIER

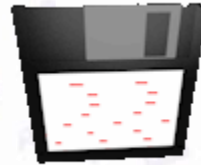
WSTĘP: INFORMACJE, PLAN WYKŁADÓW I WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU

PLAN WYKŁADU

1. Warto zapisać
2. Kontakt
3. Narzędzia
4. Plan wykładów
5. Zasady zaliczenia
6. Materiały

WARTO ZAPISAĆ

Slajdy, na które warto zwrócić szczególną uwagę, oznaczone zostały animowaną ikonką dyskietki:



Notowanie w zeszycie, na laptopie, a także wykonywanie zdjęć slajdów jest dozwolone na wykładzie. Wszystkie slajdy i prezentacje zostaną udostępnione na stronie prowadzącego.

KONTAKT Z PROWADZĄCYM

Dr inż. Paweł Stawarz

p.stawarz@prz.edu.pl

<http://pstawarz.kia.prz.edu.pl>

Pokój D102d (budynek D, 1 piętro)



FORUM
TWÓRCÓW GIER



NARZĘDZIA



Strona główna: <https://unity.com>

Pobieranie: <https://unity.com/download>

Dokumentacja: <https://docs.unity3d.com/Manual/index.html>

Sklep z zasobami: <https://assetstore.unity.com>



RIMWORLD

CUPHEAD

SUPERHOT

ORI
AND THE BLIND FOREST

DON'T DEAL
WITH THE DEVIL!

VALHEIM

POKÉMON
GO

AMONG US



SUBNAUTICA

+ CULT OF THE LAMB +



HEARTHSTONE

PLAN WYKŁADÓW

1. Historia gier komputerowych
2. Wprowadzenie do silnika Unity
3. Wprowadzenie do programowania gier
4. System fizyki
5. Współpraca z użytkownikiem
6. Projektowanie interfejsu użytkownika – część 1: grafika
7. Projektowanie interfejsu użytkownika – część 2: działanie
8. Animacje
9. Światło i cień
10. Sztuczna inteligencja – część 1: podejmowanie decyzji
11. Sztuczna inteligencja – część 2: wyszukiwanie ścieżek
12. Efekty cząsteczkowe
13. ShaderGraph – część 1: podstawy
14. ShaderGraph – część 2: programowanie
15. Efekty pogodowe

ZASADY ZALICZENIA

Laboratorium:

- Możliwość zwolnienia dla osób, które mają doświadczenie w tworzeniu gier komputerowych,
- Możliwość zwolnienia dla osób, które mają doświadczenie w silniku Unity

Wykład:

- Obecność

Ocena z przedmiotu:

- Średnia ocen z laboratorium i wykładu



MATERIAŁY

1. Dokumentacja Unity: <https://docs.unity3d.com/Manual/index.html>
2. Unity Learn: <https://learn.unity.com/>
3. Kanał Brackeys: <https://brackeys.com/>
4. GDC Vault: <https://www.gdcvault.com/free/>
5. Cykl Game Programming Gems
6. Cykl Game AI Pro (dostęp online: <https://www.gameaipro.com>)
7. Ewa Ross, Jacek Ross, „Unity i C#. Podstawy programowania gier”
8. Paris Buttfield-Addison, Jon Manning, Tim Nugent, „Unity Development Cookbook. 2nd Edition” (ebook)
9. Harrison Ferrone, „Stwórz grę w Unity, a nauczysz się programowania w C#! Pisanie kodu, które sprawia radość. Wydanie VII”



PORA NA PRZERWĘ

PROSZĘ PODEJŚĆ DO BIURKA, WPISAĆ SIĘ NA LISTĘ OBECNOŚCI