



Силабус дисципліни «Розробка ігрових застосунків»

Викладач: Давиденко Євген Олександрович

канд. техн. наук, доцент, доцент кафедри інженерії програмного забезпечення факультету комп'ютерних наук ЧНУ імені Петра Могили.

Очікувані результати навчання

В результаті вивчення дисципліни студент

має знати:

- основи роботи з анімацією;
- принципи створення систему збережень в грі через файлову систему;
- принципи підключення та використання Unity analytics та Unity remote config.

має вміти:

- робити зміну розміру та куту нахилу будь-якого об'єкта з часом;
- створювати гру (платформер);
- створювати Android чи iOS плагін;
- використовувати спайн анімації, json для збереження ігрового прогресу в файл;
- додавати ефекти до гри.

Обсяг: буде визначено після здійснення процедури вибору студентами вибіркових дисциплін.

Мета: формування у студентів здібностей до розробки дво-, три- та чотиривимірних застосунків та ігор.

Оригінальність навчальної дисципліни: авторський курс

Зміст дисципліни

1. Введення в ігрову індустрію.
2. Основні поняття ігрового двигуна Unity3D.
3. Життєвий цикл MonoBehaviour.
4. Основи гейм-дизайну.

Пререквізити

Базується на знаннях дисциплін «Вища математика», «Фізика», «Основи програмування», «Об'єктно-орієнтоване програмування».

Пореквізити

Знання, отримані під час вивчення дисципліни, можуть бути використані у розробці ігор та застосунків.

Семестровий контроль: залік/іспит/диференційований залік

Оцінювання:

За семестр: 70/60 балів

За залік/іспит: 30/40 балів

Види робіт:

Практичні роботи

Технічне забезпечення

Проекційне мультимедійне обладнання (проектор, екран, ноутбук/комп'ютер).

Доступ до мережі Internet, точка доступу Wi-Fi.

Програмне забезпечення: Microsoft Visual Studio.

Система електронного навчання Moodle 3.9.

Політика щодо дедлайнів

Роботи, які здаються із порушенням термінів без поважних причин, оцінюються на нижчу оцінку.

Політика щодо академічної доброчесності

Передбачає самостійне виконання практичних робіт. Списування під час контрольного заходу (зокрема із використанням мобільних пристроїв) заборонено. У разі виявлення плагіату або списування роботи не зараховуються.

Критерії оцінювання лабораторних робіт

максимум балів (100%) – студент з високою якістю самостійно виконав весь обсяг робіт, відповідає на всі питання, пов'язані з виконаними роботами, та робить додаткові розрахунки, які йому пропонує викладач. У викладача немає претензій щодо програмної реалізації та якості виконання роботи.

50–99% від максимальної кількості балів – студент виконав всі завдання, але в процесі роботи він робив деякі помилки, які, після вказування на них викладачем, самостійно виправляв. Не всі вимоги до виконання роботи дотримані.

1–49% від максимальної кількості балів – студент самостійно виконав всі роботи, але якість програмної реалізації недостатня. На питання щодо виконання робіт відповіді не зовсім чіткі. Є помилки при відповідях.

0 балів – студент не виконав весь обсяг робіт або виконав з грубими помилками. Він має проблеми із написанням коду здатного компілюватися та виконувати поставлене завдання. Не знає теоретичного матеріалу. Програмна реалізація не відповідає поставленим вимогам.

При отриманні незадовільної оцінки студент має право виправити всі помилки або виконати нові варіанти завдань, якщо викладач не впевнений, що студент виконав їх самостійно.