



# FEJLETT GRAFIKAI ALGORITMUSOK

2015-2016 TAVASZ

LEVELEZŐ TAGOZAT

# ELŐADÁS KÖVETELMÉNYEK

- **Teljesítés elméleti vizsgával**
  - Vizsgát az tehet, aki sikeresen (legalább kettes érdemjeggyel) teljesítette az előadáshoz tartozó gyakorlatot.
- **Vizsga felépítése**
  - 10 db kis kérdés, 2-2 pontért
  - 2 db tétel kidolgozása (később kiadott tételsorból)
- **Sikeres vizsga:**
  - Ha a hallgató a kis kérdésekből és a tételekből legalább 25 pontot megszerez
  - A kis kérdésekből kapott pontszám minimum 6 pont.
  - Tételenként az elért pontszám minimum 5-5 pont.

# ELŐADÁS KÖVETELMÉNYEK

- Aki a minimum pontot elérte a vizsgán annak kollokvium érdemjegy:
  - [43, 50] pont: 5 (jeles)
  - [37, 43) pont: 4 (jó)
  - [31, 37) pont: 3 (közepes)
  - [25, 31) pont: 2 (elégséges)

# GYAKORLATI KÖVETELMÉNYEK

- A teljesítéshez feltétele 1 kötelező feladat:
  - Program készítése Unity-vel.
  - Beadása határidőig (2016. május 2. 23:55),
  - Program bemutatása az utolsó gyakorlat alkalmával (2016. május 6. 18:00).
- Pontozás 0-35 pont között.

• [43, 50] pont:	5 (jeles)
• [37, 43) pont:	4 (jó)
• [31, 37) pont:	3 (közepes)
• [25, 31) pont:	2 (elégséges)
• [0, 15) pont:	1 (bukta)

# GYAKORLATI KÖVETELMÉNYEK

- Javítási lehetőség
  - Programozási feladat megoldása.
  - Első vizsgahéten,
  - 90 perces feladatmegoldás ellenőrzött körülmények között
    - Unity program elkészítése,
    - Maximum 20 pont,
    - Minimum 15 pont elérendő,
    - Csak kettesért!

# BEADANDÓ FELADAT

- 3D labirintus elkészítése
  - Labirintus falai modellje,
    - Dinamikusan generálva.
    - Fények, textúrák, ütközés detektálás, ütközés válasz.
    - Shader-ek használata a megjelenítésben.
  - Labirintusban elhelyezett tárgyak,
  - Játékos avatar elhelyezése és irányítása.

# BEADANDÓ FELADAT

- A beadandó feladattal kapcsolatos követelmények:
  - A feladat önálló munkát kell, hogy tükrözzön. A grafikai megoldásához felhasználhatóak külső modellek, scriptek, de a beadott feladat, és komponensek összeállítása a hallgató önálló munkáját kell, hogy tükrözze.
  - A program bemutatása közben a program komponenseinek működésével, felépítésével tisztában kell lenni.
  - Beadás:
    - A coospace-en, tömörített csomagot beadva, vagy nagy fileok megadása esetén a csomagra mutató linkkel.
      - A Unity projekt, kiegészítő fileokkal.
      - Egy rövid szöveges leírást a megoldáshoz felhasznált technológiákról, és a megvalósított program elemeiről, működéséről.

# BEADANDÓ FELADAT

- Program bemutatás:
  - Az utolsó gyakorlat alkalmával.
  - A hallgatónak be kell mutatnia a program fordítását, és a futását!
    - A bemutatáskor saját számítógép is használható.
  - A hallgatónak igazolnia kell, hogy a program felépítésével, és működésével tisztában van!