



FEJLETT GRAFIKAI ALGORITMUSOK

2019-2020 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, 15-15 pontért (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 (2020. május 14. 23:55),
 - Program bemutatása az utolsó gyakorlat alkalmával (2019. május 15. 10:00).
- Pontozás 0-35 pont között.

• [30, 35] pont:	5 (jeles)
• [25, 30) pont:	4 (jó)
• [20, 25) pont:	3 (közepes)
• [15, 20) 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

- Belső nézetes 3D kalandjáték készítése
 - Környezet a játékhoz,
 - Legalább egy nyílt szentér (Tér, városrészlet, mező, erdő, stb.)
 - Tárgyak.
 - Fények, textúrák, ütközés detektálás, ütközés válasz.
 - Legalább 2 saját shader használata a megjelenítésben.
 - Játékos avatar elhelyezése és irányítása.
 - Rejtett tárgyak elhelyezése a színtéren. Pl.:
 - Rejtett kincs és kulcs felkutatása,
 - Tárgyak egymásra épülő logikai feladványokhoz.
 - Stb.

BEADANDÓ FELADAT

- A beadandó feladattal kapcsolatos követelmények:
 - A grafikai megoldásához felhasználhatók külső modellek, scriptek, de a beadott feladat, és komponensek összeállítása a hallgató önálló munkáját kell, hogy tükrözze.
 - Különös tekintettel a Shader-ekre!
 - 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!
- Értékelés:
 - A többi hallgató programjáról a hallgatók véleményt alkothatnak.
 - A pontszám meghatározása az oktató feladata.