

Zgłoszenie tematu **INŻYNIERSKIEJ** pracy dyplomowej

STUDIA I STOPNIA rok akademicki 2019/20

Promotor:	dr Roman Czapla
Temat pracy dyplomowej (j. polski, j. angielski):	<i>Implementacja kolekcjonerskiej gry karcianej z wykorzystaniem silnika Unity</i> <i>Implementation of collectible card game using Unity engine</i>
Zakres pracy i oczekiwane rezultaty praktyczne:	Zakres pracy obejmuje: <ul style="list-style-type: none"> • opracowanie konceptu świata gry i rozplanowanie rozgrywki, zaprojektowanie elementów graficznych (i dźwiękowych) i/lub wykorzystanie gotowych; • samodzielną implementację kolekcjonerskiej gry karcianej 2D z użyciem Unity; • zaimplementowanie SI w omawianej grze z wykorzystaniem jednej z technik podejmowania decyzji (np. maszyny stanów skończonych, drzewa decyzyjne, funkcje użyteczności, logika rozmyta itp. - wybór należy do dyplomanta).
Aspekt inżynierski*:	projekt programistyczny wykorzystujący implementację algorytmów i struktur danych
Wymagane oprogramowanie/języki programowania**:	Zintegrowane środowisko Unity, język C#
Środowisko uruchomieniowe**:	Windows lub Linux
Dodatkowe wymagania i uwagi:	<ul style="list-style-type: none"> • obowiązkowe wykorzystanie systemu składu tekstu LaTeX; • język angielski na poziomie umożliwiającym czytanie dokumentacji technicznej;
Literatura**	<ol style="list-style-type: none"> 1. G. N. Yannakakis, J. Togelius, Artificial Intelligence and Games, Springer, 2018; 2. J. G. Bond, Projektowanie gier przy użyciu środowiska Unity i języka C#. Od pomysłu do gotowej gry. Wydanie II, Helion, 2018. 3. M. Geig, Unity. Przewodnik projektanta gier. Wydanie III, Helion, 2019; 4. R. Nowocien, Tworzenie gier komputerowych. Kompendium producenta, Helion, 2019.

*należy uzasadnić/wskazać, czy praca spełnia wymagania inżynierskie

**pola opcjonalne