

## :: STUDIA II STOPNIA ::

Zgłoszenie tematu pracy dyplomowej na rok akademicki 2019/2020

---

<b>Promotor:</b>	<b>dr Wojciech Gwizdała</b>
Temat pracy magisterskiej (j. polski, j.angielski):	Program porównujący wydajność silników Unity oraz Unreal Engine na różnych konfiguracjach sprzętowych  <i>Program comparing Unity and Unreal Engines efficiency on different hardware configurations</i>
Zakres pracy i oczekiwane rezultaty praktyczne:	Porównanie podstawowych różnic pomiędzy Unity oraz Unreal Engine.  Utworzenie programu renderującego podobną zawartość w obu silnikach i zwracającego obciążenie komputera do pliku.  Analiza kilku plików utworzonych przez program na różnych komputerach i wyciągnięcie wniosków na temat wydajności obu silników.
Aspekt naukowy, problemowy, innowacyjny pracy:	Autorska implementacja programu badającego wydajność porównywanych środowisk oraz dokonanie analizy porównawczej pod kątem ich wydajności oraz możliwości technicznych.
Oprogramowanie, język programowania, środowisko systemowe:	C#, C++
Środowisko uruchomieniowe	Windows
Dodatkowe wymagania i uwagi:	Język angielski na poziomie umożliwiającym czytanie dokumentacji technicznej oraz literatury, znajomość programowania w silnikach: Unity, Unreal Engine
Literatura:	1. G. Lukosek, Learning C# by Developing Games with Unity 5.x - Second Edition, Packt Publishing 2. Satheesh PV, Unreal Engine 4 Game Development Essentials, Packt Publishing