

Zgłoszenie tematu **INŻYNIERSKIEJ** pracy dyplomowej

**STUDIA I STOPNIA** rok akademicki 2019/20

<b>Promotor:</b>	<b>Dr Kazimierz Rajchel</b>
Temat pracy dyplomowej (j. polski, j. angielski):	<i>Gra typu Multiplayer online battle arena stworzona na silniku Unity</i> <i>Eng. MOBA game based on Unity.</i>
Zakres pracy i oczekiwane rezultaty praktyczne:	Stworzenie gry typu battle arena z trybem gry wieloosobowej Połączenie sieciowe Różnorodni bohaterowie do wyboru Modele i animacje dla postaci i środowiska w grze Tryby rozgrywki
Aspekt inżynierski*:	Opracowanie i implementacja gry MOBA z modułem sieciowym Stworzenie własnych elementów grafiki 3D Zaprojektowanie elementów rozgrywki Implementacja przeciwników bazujących na wybranych metodach sztucznej inteligencji
Wymagane oprogramowanie/języki programowania**:	Windows, Unity, 3Ds Max, Illustrator, Photoshop, C#, .NET
Środowisko uruchomieniowe**:	Windows, Unity
Dodatkowe wymagania i uwagi:	
Literatura**:	Jeremy Gibson Bond „Projektowanie gier przy użyciu środowiska Unity i języka C#.” Helion, 2012 <a href="https://docs.unity3d.com/Manual/index.html">https://docs.unity3d.com/Manual/index.html</a> <a href="https://docs.microsoft.com/pl-pl/dotnet/">https://docs.microsoft.com/pl-pl/dotnet/</a>

\*należy uzasadnić/wskazać, czy praca spełnia wymagania inżynierskie

\*\*pola opcjonalne