**Nazwa przedmiotu:**

Pracownia programowania VR

**Koordynator przedmiotu:**

dr inż. Joanna Porter-Sobieraj / mgr inż. Michał Nowakiewicz

**Status przedmiotu:**

Obowiązkowy

**Poziom kształcenia:**

Studia II stopnia

**Program:**

Informatyka

**Grupa przedmiotów:**

Wspólne

**Kod przedmiotu:**

.

**Semestr nominalny:**

2 / rok ak. 2017/2018

**Liczba punktów ECTS:**

5

**Liczba godzin pracy studenta związanych z osiągnięciem efektów uczenia się:**

1. godziny kontaktowe – obecność na zajęciach projektowych – 45 h
2. dodatkowe godziny przeznaczone na realizację projektu – 90 h
3. zapoznanie się z literaturą – 15 h
4. konsultacje – 5 h
Razem nakład pracy studenta 155 h = 6 pkt. ECTS

**Liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich:**

1. obecność na zajęciach projektowych – 45 h
2. konsultacje – 5 h
Razem: 50 h, co odpowiada 2 pkt. ECTS.

**Język prowadzenia zajęć:**

polski

**Liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje w ramach zajęć o charakterze praktycznym:**

1. zajęcia projektowe – 45 h
2. dodatkowe godziny przeznaczone na realizację projektu – 90 h
Razem: 135 h, co odpowiada 5 pkt. ECTS.

**Formy zajęć i ich wymiar w semestrze:**

|  |  |
| --- | --- |
| Wykład: | 0h |
| Ćwiczenia: | 0h |
| Laboratorium: | 0h |
| Projekt: | 45h |
| Lekcje komputerowe: | 0h |

**Wymagania wstępne:**

Modelowanie geometryczne, Programowanie urządzeń sterowanych numerycznie, Grafika komputerowa II.

**Limit liczby studentów:**

Bez limitu

**Cel przedmiotu:**

Celem przedmiotu jest zapoznanie studentów z technikami komputerowej symulacji ruchu i wizualizacji wybranych modeli fizycznych. Prowadzony projekt zespołowy obejmuje zaprojektowanie, implementację i integrację systemu informatycznego oraz naukę sprawnego posługiwania się wybranymi narzędziami (np. bibliotekami), wspierającymi tworzenie środowisk wirtualnych.

**Treści kształcenia:**

Grupowy projekt obejmuje skonstruowanie szkieletu silnika gry oraz samej gry opartej o ten silnik. Projekt składa się z podstawowych komponentów:
-      logiki gry (zarządzanie zdarzeniami i obiektami, AI przeciwników, sięć, menedżer sceny):
-      modułu dynamiki, pobierającego informacje o czynnościach osoby sterującej obiektem i przeprowadzającego obliczenia związane ze zmianami położenia obiektu w scenie zgodnie z założonymi równaniami ruchu i z uwzględnieniem elementów kształtujących zachowanie się modelu (symulacja kolizji, odbić);
-      modułu interakcji, komunikującego się z osobą obsługującą aplikację, symulującego stany awaryjne, z wykorzystaniem dostępnych manipulatorów ze sprzężeniem zwrotnym (kierownica, joystick);
-      modułu pola walki, zajmującego się przetwarzaniem danych dotyczących otoczenia i warunków zewnętrznych (np. pogodowych) oraz zachowaniem innych obiektów znajdujących się w scenie wirtualnej i wykrywaniem kolizji z tymi obiektami;
-      bloku wizualizacji, wykorzystującego informacje z modułu dynamiki i pola walki, przetwarzającego dane o położeniu obserwatora i generującego jego otoczenie (wyświetlanie świata, postaci, obiektów, efektów, napisów);
-      bloku synchronizacji (architektura klient-serwer, obsługa sieci i wielu graczy, synchronizacja czasu);
-      warstwy dźwiękowej (odgrywanie dźwięków w przestrzeni 3D)

**Metody oceny:**

Aktywne uczestnictwo w tworzonym projekcie zespołowym, zaliczenie poszczególnych etapów zadania. Przygotowanie prezentacji i dokumentacji wykonanej części modułu.

**Egzamin:**

nie

**Literatura:**

Arnold V. I., Metody matematyczne mechaniki klasycznej, PWN, Warszawa 1981.
DeLoura M., Treglia D., Perełki programowania gier, Tom 1, 2 i 3, Helion, 2002.
Garcia de Jalon J., Bayo E., Kinematic and Dynamic Simulation of Multibody Systems, Springer-Verlag New York 1994.
Haug E. J., Deyo R. C., Real-Time Integration Methods for Mechanical System Simulation, Springer-Verlag Berlin Heidelberg 1991.
Manerowski J., Identyfikacja modelu dynamiki ruchu sterowanych obiektów latających, WN ASKON, Warszawa 1999.
Padfield G. D., Dynamika lotu śmigłowców, WKiŁ, Warszawa 1998.
Shabana A. A., Dynamics of Multibody Systems, Cambridge University Press.
Stefański K., Wstęp do mechaniki klasycznej, PWN, Warszawa 1999.
Takahashi Y., Robins M. J., Auslander D. M., Sterowanie i systemy dynamiczne, WNT, Warszawa 1976.

**Witryna www przedmiotu:**

brak

**Uwagi:**

## Efekty przedmiotowe

### Profil ogólnoakademicki - wiedza

**Efekt W2\_01:**

Zna zaawansowane algorytmy, struktury danych i narzędzia do efektywnego modelowania, przetwarzania i interakcji użytkownika z elementami środowiska wirtualnego

Weryfikacja:

Ocena zawartości merytorycznej referatu

**Powiązane efekty kierunkowe:** CC\_W02, CC\_W03, CC\_W04, CC\_W09, CC\_W13

**Powiązane efekty obszarowe:** , , , ,

### Profil ogólnoakademicki - umiejętności

**Efekt U2\_01:**

Posiada umiejętność gromadzenia, selekcji i krytycznej interpretacji informacji technicznej, zdolność formułowania idei, problemów i ich rozwiązań oraz zdolność ich wyrażania i prezentowania, np. w zespole badawczym w zakresie mechaniki klasycznej

Weryfikacja:

Ocena zawartości merytorycznej referatu

**Powiązane efekty kierunkowe:** CC\_U01, CC\_U08, CC\_U20, CC\_U23

**Powiązane efekty obszarowe:** , , ,

**Efekt U2\_02:**

Potrafi pracować indywidualnie, w zespole oraz kierować niedużym zespołem

Weryfikacja:

Ocena jakości merytorycznej oraz technologicznej wykonanego projektu

**Powiązane efekty kierunkowe:** CC\_U02

**Powiązane efekty obszarowe:**

**Efekt U2\_03:**

Potrafi zdefiniować fazy realizacji oraz praktycznie przeprowadzić złożone przedsięwzięcie informatyczne

Weryfikacja:

Ocena jakości merytorycznej oraz technologicznej wykonanego projektu

**Powiązane efekty kierunkowe:** CC\_U21

**Powiązane efekty obszarowe:**

**Efekt U2\_04:**

Potrafi projektować modele rzeczywistości wirtualnej, ze szczególnym uwzględnieniem architektury komputera (GPU)

Weryfikacja:

Ocena jakości merytorycznej oraz technologicznej wykonanego projektu

**Powiązane efekty kierunkowe:** CC\_U07, CC\_U09, CC\_U12, CC\_U14, CC\_U16

**Powiązane efekty obszarowe:** , , , ,

**Efekt U2\_05:**

Potrafi zaprojektować poprawną dynamicznie interakcję użytkownika z systemem czasu rzeczywistego

Weryfikacja:

Ocena jakości merytorycznej oraz technologicznej wykonanego projektu

**Powiązane efekty kierunkowe:** CC\_U16, CC\_U18

**Powiązane efekty obszarowe:** ,

**Efekt U2\_06:**

Dostrzega ograniczenia i słabe strony istniejących narzędzi informatycznych związanych z projektowaniem rzeczywistości wirtualnej

Weryfikacja:

Ocena zawartości merytorycznej referatu

**Powiązane efekty kierunkowe:** CC\_U17

**Powiązane efekty obszarowe:**

### Profil ogólnoakademicki - kompetencje społeczne

**Efekt K2\_01:**

Posiada zdolność do kontynuacji kształcenia oraz świadomość potrzeby samokształcenia w ramach procesu kształcenia ustawicznego

Weryfikacja:

Ocena zawartości merytorycznej referatu

**Powiązane efekty kierunkowe:** CC\_K01

**Powiązane efekty obszarowe:**

**Efekt K2\_02 :**

Ma świadomość odpowiedzialności za wspólnie realizowane zadania w ramach pracy zespołowej

Weryfikacja:

Ocena jakości merytorycznej oraz technologicznej wykonanego projektu

**Powiązane efekty kierunkowe:** CC\_K04

**Powiązane efekty obszarowe:**

**Efekt K2\_03:**

Potrafi stosować w praktyce techniki zarządzania projektami informatycznymi

Weryfikacja:

Ocena jakości merytorycznej oraz technologicznej wykonanego projektu

**Powiązane efekty kierunkowe:** CC\_K07

**Powiązane efekty obszarowe:**