

1.	Наставен предмет		Програмирање на специјални ефекти и видео игри	
2.	Шифра		ETF084Z07	
3.	Студиска програма		ИКИ	
4.	Семестар (изборност)		зимски (изборен)	
5.	Цели на предметот		<i>Запознавање со основните на видео игрите</i>	
6.	Оспособен за (компетенции)		<i>Програмирање на основни апликации за видео игри</i>	
7.	Услов за запишување на предметот		<i>компјутерска графика</i>	
8.	Основна литература (до 3 наслови)		1. Dawson M., Beginning C++ game programming, Premier Press, 1990, ISBN: 1-59200-205-6 2. Foley J.D., van Dam A., Feiner S.K., Hughes J.F., Computer Graphics principles and practice, Addison-Wesley Publishing Company, 1996	
9.	Број на кредити		5	
10.	Вкупен расположив фонд на време		5 ECTS x30 часа = 150 часа	
11.	Распределба на расположивото време		2+1+2	
	11.1.	П -	Предавања-теоретска настава (15 недели x 2 часа)	30 часа
	11.2.	ЛВ -	Лабораториски вежби (15 недели x 2 часа)	30 часа
	11.3.	АВ -	Аудиторни вежби, консултации (15 x 1 часа)	15 часа
	11.4.	СУ -	Самостојно учење	70 часа
	11.5.	ПЗ -	Проверка на знаење (2 x 2 + 2 x 0.5 часа)	5 часа
	11.6.	СЗ -	Семинарски работи, самостојни задачи	15 часа
12.	Оценување			
	12.1.	Посетеност на настава до 10 бода		0 бода
	12.2.	Парцијални испити (2 x 100 бода)		200 бода
	12.3.	Тестови (2 x 10 бода)		20 бода
	12.4.	Семинарски работи и самостојни задачи		60 бода
	12.5.	Лабораториски вежби		20 бода
	Забелешка:		Оценки:	
			од 180 до 205 бода	6 (шест)
			од 206 до 230	7 (седум)
			од 231 до 255	8 (осум)
			од 256 до 280	9 (девет)
			од 281 до 300	10 (десет)
13.	Услов за потпис и формален испит		Реализирани активности: од 11.1 до 11.5	

ПЛАНИРАЊЕ АКТИВНОСТИ ЗА НАСТАВНИОТ ПРЕДМЕТ Програмирање на специјални ефекти и видео игри

недела	Предавања - теоретска настава		Аудиторни и лабораториски вежби	
	часа	Тема	часа	тема
I.	2	Вовед. Историјат и развој на компјутерските игри	1	Запознавање со најстарите игри и нивни карактеристики
			2	Емулатори на игри
II.	2	Таксономија на игрите и основни концепти на компјутерските игри	1	Основна програмска поддршка за програмирање на игри
			2	Реализирање на едноставни програми
III.	2	Програми за генерирање на едноставни интерактивни приказни.	1	Преглед на програми за авантури
			2	Програмирање на едноставни програми за авантури
IV.	2	Генерирање на случајни броеви и игри базирани на случајни броеви	1	Запознавање со програми за генерирање на случајни броеви
			2	Програмирање на игри со нумерички и текстуални вредности базирани на случајни броеви
V.	2	Контролни уреди за игри	1	Програмирање на контролните уреди за игри
			2	Програми со тастатура, глушец и палка за игри
VI.	2	STL библиотека и нејзина примена за програмирање на игри	1	Запознавање со STL библиотеката и нејзините можности за програмирање на игри
			2	Користење на STL библиотеката за програмирање на игри
VII.	2	Вградување на интелигенција во игри	1	Игри на табла
			2	Програмирање на играта - Тик -Так - То
VIII.	2	Парцијален испит	1	
			2	
IX.	2	Игри со карти	1	Запознавање со методологијата на основните игри со карти
			2	Програми за мешање, делење и определување на стратегии за игри
X.	2	Основна графика за игри	1	Графички рутини за програмирање на игри
			2	Програмирање на играта Тетрис
XI.	2	Основи на анимацијата со битмапирани слики и спрајтови	1	Позиционирање и движење
			2	Програмирање со спрајтови
XII.	2	Дизајнирање на анимирани спрајтови	1	Работа со спрајтови
			2	Програмирање на анимирани движења со спрајтови
XIII.	2	Звучни ефекти и музика	1	Изведување и контрола на звучните ефекти и музикат
			2	Синхронизација со графиката
XIV.	2	Примери на игри	1	Преглед на актуелни игри
			2	Демонстрација на актуелни игри
XV.	2	Предавање по избор (Менаџирање на проекти за игри)	1	
			2	
Збир	30		45	