

OYUN PROGRAMLAMA I

1	Ders Adı:	OYUN PROGRAMLAMA I
2	Ders Kodu:	BLPS241
3	Ders Türü:	Seçmeli
4	Ders Seviyesi	Önlisans
5	Dersin Verildiği Yıl:	2
6	Dersin Verildiği Yarıyıl	3
7	Dersin AKTS Kredisi:	3.00
8	Teorik Ders Saati (saat/Hafta)	2.00
9	Uygulama Ders Saati(saat/Hafta)	0.00
10	Laboratuvar Ders Saati (saat/hafta) :	0
11	Dersin Önkoşulu:	
12	Dersin Dili:	Türkçe
13	Dersin Veriliş Şekli:	Yüz yüze
14	Dersin Koordinatörü:	Öğr.Gör. RUKİYE TOPUZ
15	Dersi Veren Diğer Öğretim Elemanları:	Öğr. Gör. Faruk Kaynaklı
16	Koordinatör İletişim Bilgileri:	rtopuz@uludag.edu.tr 0224 294 26 77
17	Dersin WEB adresi:	
18	Dersin Amacı:	Dersin amacı öğrenciye tasarım, geliştirme, test ve hata ayıklama aşamaları üzerinden başlangıç düzeyinde oyun programlayabilme becerisi kazandırmak ve oyun tasarımının ilkeleri, oyun programlama terminolojisi, modern oyun motorlarının temelini oluşturan teknolojiler, takım projelerinin yönetimi gibi konularda bir anlayış geliştirmektir. Oyun programlamada Yapay Zekâ, Fizik, Öğrenme, Matematik, İnsan Bilgisayar Etkileşimi ve Bilgisayar Grafikleri gibi çeşitli alanlar da kullanıldığından, dersin bir başka ve önemli amacının da öğrenciye bilgisayar bilimlerinde çok disiplinli bir bakış açısı kazandırmak olduğu söylenebilir.
19	Dersin Mesleki Gelişime Katkısı:	
20	Dersin Öğrenme Kazanımları:	
	1	Oyun Programlamanın Temelleri
	2	2D ve 3D Modelleme
	3	
	4	
	5	
	6	
	7	
	8	
	9	
	10	
21	Dersin İçeriği:	
Hafta	DERS İÇERİKLERİ	
	Teorik	Uygulama
1	Oyun programlama üzerine temel kavramlar	

2	Oyun programlama üzerine temel kavramları	
3	Oyun geliřtirmede kullanılan algoritmalar, süreçler ve teknolojiler	
4	Oyun geliřtirmede kullanılan algoritmalar, süreçler ve teknolojiler	
5	Oyun geliřtirmede kullanılan algoritmalar, süreçler ve teknolojiler	
6	Basit animasyonlar oluşturmak ve oyun motoru kullanarak oyun geliřtirmek	
7	Basit animasyonlar oluşturmak ve oyun motoru kullanarak oyun geliřtirmek	
8	Basit animasyonlar oluşturmak ve oyun motoru kullanarak oyun geliřtirmek	
9	Basit animasyonlar oluşturmak ve oyun motoru kullanarak oyun geliřtirmek	
10	Basit animasyonlar oluşturmak ve oyun motoru kullanarak oyun geliřtirmek	
11	Temel matematik ve fizik bilgilerinin programlamada kullanmak	
12	Temel matematik ve fizik bilgilerinin programlamada kullanmak	
13	Bilgisayar bilimlerinde çok disiplinli bakış	
14	Bilgisayar oyunu tasarlamada etik	
22	Ders Kitabı, Referanslar ve/veya Diğer Kaynaklar:	
23	Değerlendirme	
YARIYIL İÇİ ÇALIŞMALARI		SAYISI
		KATKI YÜZDESİ
Ara Sınav		1
Kısa Sınav		0
Ödev		0
Yıl Sonu Sınavı		1
Toplam		2
Yıl içi çalışmalarının Başarıya Oranı		40.00
Finalin Başarıya Oranı		60.00
Toplam		100.00
Kullanılan Ölçme ve Değerlendirme Yaklaşımları		
24	AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU	

ETKİNLİK	SAYISI	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Teorik Dersler	14	2.00	28.00
Uygulamalı Dersler	0	0.00	0.00
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, pekiştirme)			
Ödevler	0		
Projeler			
Arazi Çalışmaları			
Arasınaylar	1		
Diğer			
Yarıyıl Sonu Sınavı	1		
Toplam İş Yüğü			
Toplam İş Yüğü / 30 saat			
Dersin AKTS Kredisi			3.00

25	PROGRAM YETERLİLİKLERİ İLE DERS ÖĞRETİM KAZANIMLARI İLİŞKİSİ TABLOSU															
	PY1	PY2	PY3	PY4	PY5	PY6	PY7	PY8	PY9	PY10	PY11	PY12	PY13	PY14	PY15	PY16
ÖK1	0	1	0	0	2	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ÖK2	3	3	0	0	0	0	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ÖK: Öğrenme kazanımlar PY: Program yeterlilikleri																
Katkı Düzeyi:	1 çok düşük			2 Düşük			3 Orta			4 Yüksek			5 Çok Yüksek			