

OYUN PROGRAMLAMA II

1	Ders Adı:	OYUN PROGRAMLAMA II
2	Ders Kodu:	BLPS252
3	Ders Türü:	Seçmeli
4	Ders Seviyesi	Önlisans
5	Dersin Verildiği Yıl:	2
6	Dersin Verildiği Yarıyıl	4
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:	Oyun Programlama I dersini almış olmak.
12	Dersin Dili:	Türkçe
13	Dersin Veriliş Şekli:	Yüz yüze
14	Dersin Koordinatörü:	Öğr. Gör. RUKİYE TOPUZ
15	Dersi Veren Diğer Öğretim Elemanları:	Meslek Yüksekokulları Yönetim Kurullarının görevlendirdiği öğretim elemanları
16	Koordinatör İletişim Bilgileri:	rtopuz@uludag.edu.tr 0224 294 26 77
17	Dersin WEB adresi:	
18	Dersin Amacı:	Oyun Programlama Teknolojisi, bilgisayar ve web ortamının gelişmesi ile önemli hale gelmiştir. Oyun programlamanın temelleri ve teknikleri anlatılarak, katılımcıların oyun programları geliştirmeleri sağlanacaktır. Ayrıca oyunlarda kullanılan 3 boyutlu modellerin oluşturulması da ayrı bir sektör olmuştur. Katılımcılar bu dersin sonunda kendi modellerini oluşturabileceklerdir.
19	Dersin Mesleki Gelişime Katkısı:	Öğrenciye mesleki olarak anlatılanı sentezleme, estetik duyarlılık kazanma, sanal dünyaları tasarlayabilme, haritalandırmayı ve programlama becerilerini kazandırır.
20	Dersin Öğrenme Kazanımları:	
	1	Oyun programlama üzerine temel kavramları açıklayabilme becerisi kazanır
	2	Oyun geliştirmede kullanılan algoritmalara, süreçlere ve teknolojilere dair bilgi donanımı edinir
	3	Basit animasyonlar oluşturabilme ve oyun motoru kullanarak oyun geliştirebilme becerisi edinir
	4	Temel matematik ve fizik bilgilerini programlamada kullanabilme becerisi edinir
	5	
	6	
	7	
	8	
	9	
	10	
21	Dersin İçeriği:	
Hafta	DERS İÇERİKLERİ	
	Teorik	Uygulama
1	Oyun Programlamaya Giriş	

2	3D Matematik	
3	3D Modelleme	
4	Oyun Programlamada Ses	
5	Grafik Kullanımı	
6	Giriş Donanımları	
7	2D ve 3D Dönüşümler	
8	Giriş Donanımları	
9	Karakter Modelleme	
10	İskelet Yapısı Oluşturma	
11	Malzeme Kaplama	
12	UV Mapping	
13	Oyun Programlama Uygulaması	
14	Oyun Programlama Uygulaması	

22	Ders Kitabı, Referanslar ve/veya Diğer Kaynaklar:	
----	---	--

23	Değerlendirme	
----	---------------	--

YARIYIL İÇİ ÇALIŞMALAR		SAYISI	KATKI YÜZDESİ
Ara Sınav		1	40.00
Kısa Sınav		0	0.00
Ödev		0	0.00
Yıl Sonu Sınavı		1	60.00
Toplam		2	100.00
Yıl içi çalışmalarının Başarıya Oranı			40.00
Finalin Başarıya Oranı			60.00
Toplam			100.00
Kullanılan Ölçme ve Değerlendirme Yaklaşımları		Ölçme ve değerlendirme, Bursa Uludağ Üniversitesi Önlisans ve Lisans Eğitim Öğretim Yönetmeliği ilkelerine göre yapılmaktadır.	

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)	14	1.00	14.00
Ödevler	1	1.00	1.00
Projeler	4	3.00	12.00
Arazi Çalışmaları	0	0.00	0.00
Arasınavlar	1	10.00	10.00
Diğer	0	0.00	0.00
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	20.00	20.00
Toplam İş Yüğü			95.00
Toplam İş Yüğü / 30 saat			2.83
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
ÖK3	3	0	0	0	3	0	4	0	1	0	0	0	0	0	0	0
ÖK4	0	0	0	0	5	0	5	0	1	2	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			