



# MOBILNE IGRE

## Laboratorij za računalniške arhitekture in jezike





# Izbirni predmeti I

- Izbirni predmeti 4. semestra
  - Umetna inteligenca
  - Uvod v računalniško geometrijo
  - Programski vzorci
  - Sistemska administracija

# Izbirni predmeti II

- Izbirni predmeti 5. semestra
  - Heterogeni računalniški sistemi
  - Računalniška grafika
  - Multimedia
  - Preizkušanje računalniške opreme



## Cilji projekta

- Seznaniti študente s sodobnimi tehnološkimi znanji s področja
  - programiranja mobilnih naprav in omrežij,
  - grafike, animacije, iger in
  - sistemske administracije
- Izdelati zametek celostno podprte mobilne igre

# Področja študija

- Prvo-osebna 3D igra
  - **Grafika:** modeli 3D objektov, sveta in efektov, animacija objektov
  - **Mreža:** iskanje iger, komunikacija v realnem času, vzporednost
  - **Inteligenca:** simulator igre, razvoj računalniškega igralca
  - **Povezovalni vmesnik:** nastavitve igre in posodobitve, mobilni telefoni
- Pregled statistik in nastavljanje s spletnimi storitvami
  - spletišče za upravljanje in nadzor nad strežnikom in
  - vzpostavitev spletnega strežnika za ogled rezultatov iger
- Administracija in sistemi
  - Zagotavljanje razpoložljivosti: varnost, zaščita in ponovni zagon
  - Programa za namestitev odjemalca in strežnika igre
  - Objava programskega paketa in wiki za programsko dokumentacijo

# Primeri tehnologij in standardov

- Grafika
  - OpenGL ES, OpenCL, Qt, .NET
  - Blender, Gimp, Flash
- Mobilne naprave in omrežja
  - Cocoa, Android, Qt, XNA, TCP/IP povezovanje
- Računska inteligenca
  - Boti, EcoMod, DE
- Povezljivost, splet, razpoložljivost
  - Apache, Linux in IPTables
  - iOS, Android
  - DPKG, RPM, VS Setup, DMG
  - Joomla, SourceForge.net, Google Code



Predstavitev študentskih projektov in izbirnih predmetov