



Dersi Veren Birim: Bilgisayar Mühendisliği			
Dersin Türkçe Adı: BİLGİSAYAR OYUNU TASARIM VE PROGRAMLAMA		Dersin Orjinal Adı: COMPUTER GAME DESIGN AND PROGRAMMING	
Dersin Düzeyi: (Ön lisans, Lisans, Yüksek Lisans, Doktora) Lisans		Dersin Kodu: CME 4407	
Dersin Öğretim Dili: İngilizce		Formun Düzenleme / Yenilenme Tarihi: 24/09/2012	
Haftalık Ders Saati: 4		Ders Koordinatörü (Ders girşinden sorumlu olan kiři): ÖĞRETİM GÖREVLİSİ TANZER ONURGİL	
Teori	Uygulama	Laboratuvar	Dersin Ulusal Kredisi: 3
2	2	0	Dersin AKTS Kredisi: 6



DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
MÜHENDİSLİK FAKÜLTESİ DEKANLIĞI



DERS/MODÜL/BLOK TANITIM FORMU

Dersi Alan Birimler

Birim Adı

Türü

Bilgisayar Mühendisliği

Seçmeli



Dersin Öğretim Üyesi / Üyeleri

Dersin Amacı:

Bu dersin amacı, etkileşimli 2 boyutlu oyunlarda kullanılan araç ve teknikleri tanıtarak böyle bir oyun gerçekleştirilmesini sağlamaktır.

Dersin Öğrenme Çıktıları :

- 1 Oyun programlamada kullanılan temel kavram ve teknikleri uygulayabilme
- 2 İki boyutlu oyun motoru tasarlayabilme
- 3 İki boyutlu oyun kurgu ve oynanışını tasarlayabilme
- 4 Oyun yapay zekasını uygulayabilme
- 5 Oyun yapay zekasını tasarlayabilme

Öğrenme ve Öğretme Yöntemleri:

Ders anlatımı, grup çalışması, araştırma ödevi, proje

Değerlendirme Yöntemleri:

Adı	Kodu	Hesaplama Formülü
Vize	VZ	
Ödev	OD	
Final	FN	
BNS	BNS	$VZ * 030 + D * 020 + FN * 050$

Değerlendirme Yöntemlerine İlişkin Açıklamalar:

Değerlendirme Kriteri

Ders İçin Önerilen Kaynaklar

Michael Morrison. "Teach Yourself Game Programming in 24 Hours". Sams Publishing, 2002.
Richard Rouse. "Game Design Theory and Practice". Wordware Publishing, 2001.

Derse İlişkin Politika ve Kurallar



Ders Öğretim Üyesi İletişim Bilgileri

Bilgisayar Mühendisliği Bölümü, Oda 108.

Tel: 3017416

e-posta: tanzer@cs.deu.edu.tr

Ders Öğretim Üyesi Görüşme Günleri ve Saatleri

Bilgi Girilmemiş

Dersin İçeriği

Hafta	Konular	Açıklama
1	Giriş	
2	Oyun yaratma temelleri. Oyun motoru	
3	Bitmap resimler. Oyun girdisi	
4	Oyun tasarımı	
5	Oyun tasarımı	
6	Oyun karakteri. Çarpışma tespiti.	
7	Animasyonlu oyun karakteri	
8	Animasyonlu oyun karakteri	
9	Ses ve müzik	
10	Oyun yapay zekası	
11	Vize sınavı, Lab: Oyun yapay zekası	
12	Oyun yapay zekası	
13	Yol bulma	
14	Takımların oyun projesi sunumları	



AKTS Tablosu:

Derse İlişkin Etkinlikler	Sayısı	Süresi	Top. İşyükü
Ders İçi Etkinlikler			
Ders Anlatımı	13	2	26
Uygulama	13	2	26

Sınavlar	Sayısı	Süresi	Top. İşyükü
Final Sınavı	1	2	2
Vize Sınavı	1	2	2

Ders Dışı Etkinlikler	Sayısı	Süresi	Top. İşyükü
Haftalık Ders öncesi/sonrası hazırlıklar	14	2	28
Vize Sınavına Hazırlık	1	10	10
Final Sınavına Hazırlık	1	20	20
Ödev Hazırlama	1	25	25
Toplam İşyükü			139
Dersin AKTS Kredisi			6