

(pieczęć wydziału)

**KARTA PRZEDMIOTU**

<b>1. Nazwa przedmiotu:</b> WEBOWE GRY PLANSZOWE		<b>2. Kod przedmiotu:</b>		
<b>3. Karta przedmiotu ważna od roku akademickiego:</b> 2020/21				
<b>4. Forma kształcenia:</b> studia pierwszego				
<b>5. Forma studiów:</b> studia stacjonarne				
<b>6. Kierunek studiów:</b> INFORMATYKA <b>RMS</b>				
<b>7. Profil studiów:</b> ogólnoakademicki				
<b>8. Specjalność:</b> INFORMATYKA				
<b>9. Semestr:</b> VI				
<b>10. Jednostka prowadząca przedmiot:</b> Instytut Matematyki				
<b>11. Prowadzący przedmiot:</b> dr inż. Marek Żabka				
<b>12. Przynależność do grupy przedmiotów:</b> przedmioty swobodnego wyboru (przedmiot obieralny)				
<b>13. Status przedmiotu:</b> obieralny				
<b>14. Język prowadzenia zajęć:</b> polski				
<b>15. Przedmioty wprowadzające oraz wymagania wstępne:</b> znajomość HTML, podstawowy JavaScript, PHP w zakresie Aplikacji Webowych lub Mobilnych Aplikacji Webowych				
<b>16. Cel przedmiotu:</b> student powinien opanować tworzenie gier rozgrywanych na planszach w przeglądarkach internetowych				
<b>17. Efekty kształcenia</b> Student który zaliczy przedmiot:				
Nr	Opis efektu kształcenia	Metoda sprawdzenia efektu kształcenia	Forma prowadzenia zajęć	Odniesienie do efektów dla kierunku studiów
1	W1. Zna elementy HTML, CSS, JavaScript, PHP oraz algorytmy przydatne do budowy gier planszowych	Kol	Wykład	T1A_W04 T1A_W06
2	U1. Potrafi używać canvas do dynamicznego rysowania różnych plansz	Proj	Laboratorium	T1A_W04 T1A_W06
3	U2 Potrafi używać SVG do dynamicznego rysowania plansz	proj	Laboratorium	T1A_W04 T1A_W06
4	U3. Potrafi utworzyć kanał komunikacyjny między dwoma graczami	Proj	Laboratorium	T1A_W04 T1A_W06
5	U4. W wybranych przypadkach potrafi utworzyć komputerowego przeciwnika do grania	Proj	Laboratorium	T1A_W04 T1A_W06
6	U5. Potrafi przygotować kompletną grę planszową działającą w przeglądarce	Proj	Laboratorium	T1A_W04 T1A_W06

**18. Formy zajęć dydaktycznych i ich wymiar (liczba godzin)**

Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium
15	0	45	0	0

**19. Treści kształcenia:**

**Wykład:** Wykorzystanie HTML, a w szczególności canvas oraz grafiki SVG do budowy gier planszowych dostępnych w przeglądarce na komputerze stacjonarnym oraz w komórce. Generowanie poziomów gier za pomocą JavaScript oraz edycja poziomów na stronie internetowej. Analiza statystyczna wyników gry, automatyczne dostosowanie trudności gry do gracza. Przykłady gier planszowych

**Laboratorium** Testowanie poszczególnych metod przedstawionych na wykładach. Tworzenie projektów częściowych i końcowych.

**20. Egzamin:** nie**21. Literatura podstawowa:**

1. J. Seidelin, HTML5, tworzenie gier, Helion, Gliwice 2012
2. S. Stefanov, JavaScript, Programowanie obiektowe, Helion, Gliwice 2010
3. K. Simpson, Tajniki języka JavaScript, ECMAScript 6 i dalej, Helion 2016
4. <http://php.net/manual/pl/index.php>, manual języka PHP[widziane: 28.04.2017]

**22. Literatura uzupełniająca:**

1. B. Hogan, HTML5 i CSS3. Standardy przyszłości Helion, Gliwice 2010
2. M. Mahemoff, Ajax. Wzorce projektowe, Helion, Gliwice 2007
3. G. Schlossnagle, PHP. Zaawansowane programowanie. Vademecum profesjonalisty, Helion, Gliwice 2004
4. S. Arsever, JQuery, Niezbędnik programisty gier, Helion 2014.

**23. Nakład pracy studenta potrzebny do osiągnięcia efektów kształcenia**

Lp.	Forma zajęć	Liczba godzin kontaktowych / pracy studenta
1	Wykład	15/10
2	Ćwiczenia	/
3	Laboratorium	45/25
4	Projekt	0/20
5	Seminarium	/
6	Inne: konsultacje	5/0
	<b>Suma godzin</b>	<b>65/55</b>

**24.**

<b>Suma wszystkich godzin</b>	120
-------------------------------	-----

**25.**

<b>Liczba punktów ECTS</b>	4
----------------------------	---

<b>26.</b>	
<b>Liczba punktów ECTS uzyskanych na zajęciach z bezpośrednim udziałem nauczyciela akademickiego</b>	4
<b>27.</b>	
<b>Liczba punktów ECTS uzyskanych na zajęciach o charakterze praktycznym (laboratoria, projekty)</b>	3
<b>28. Uwagi:</b>	
<p>Dla zaliczenia przedmiotu należy zaliczyć wszystkie efekty na minimalną liczbę punktów oraz uzyskać łącznie 41 punktów. Ocena wg skali:</p> <p>41—55: dostateczny, 56—70: dostateczny plus, 71—80: dobry, 81—90: dobry plus, 91—100: bardzo dobry.</p>	

Zatwierdzono:

.....  
*(data i podpis prowadzącego)*

.....  
*(data i podpis dyrektora instytutu/kierownika katedry/  
 Dyrektora Kolegium Języków Obcych/kierownika lub  
 dyrektora jednostki międzywydziałowej)*