



Ανάπτυξη εργαλείου για την σχεδίαση παιχνιδιών με την βοήθεια υπολογιστή

Παρουσίαση πτυχιακής εργασίας

Γιώργος Μιχαηλίδης

Μάιος, 2016

ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΙΔΡΥΜΑ ΚΕΝΤΡΙΚΗΣ ΜΑΚΕΔΟΝΙΑΣ
ΣΧΟΛΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΩΝ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ
ΤΜΗΜΑ ΜΗΧΑΝΙΚΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΤΕ

1. Εισαγωγή
2. Μηχανή
3. Συμπεράσματα

Εισαγωγή

Δοκιμή βιβλιογραφίας [1]

Σύντομη επισκόπηση

Μηχανή

Σύντομη επισκόπηση

Συμπεράσματα



J. Gregory.

Game Engine Architecture.

Ak Peters Series. Taylor & Francis, 2009.