

Zadání bakalářské práce



157022

Ústav: Ústav počítačové grafiky a multimédií (UPGM)
Student: **Hrúz Šimon**
Program: Informační technologie
Název: **2D hra v Unity**
Kategorie: Počítačová grafika
Akademický rok: 2023/24

Zadání:

1. Nastudujte techniky procedurálního generování pro hry typu dungeon crawler.
2. Navrhněte použití těchto technik pro generování herních map.
3. Implementujte jednoduchou hru v enginu Unity za použití těchto technik.
4. Vytvořte krátké video prezentující vaši práci.

Literatura:

- R. van der Linden, R. Lopes and R. Bidarra: "Procedural Generation of Dungeons," in IEEE Transactions on Computational Intelligence and AI in Games, vol. 6, no. 1, pp. 78-89, March 2014, doi: 10.1109/TCIAIG.2013.2290371., <https://ieeexplore.ieee.org/document/6661386>

Při obhajobě semestrální části projektu je požadováno:
1,2 a část 3.

Podrobné závazné pokyny pro vypracování práce viz <https://www.fit.vut.cz/study/theses/>

Vedoucí práce: **Starka Tomáš, Ing.**
Vedoucí ústavu: Černocký Jan, prof. Dr. Ing.
Datum zadání: 1.11.2023
Termín pro odevzdání: 9.5.2024
Datum schválení: 9.11.2023