

Referat asupra lucrării de licență
“GENERARE PROCEDURALĂ DE CONȚINUT”
realizată de absolventul **Sorin Pătru**

În cadrul lucrării absolventul a analizat teoretic și a ilustrat practic metode de generare procedurală de conținut pentru jocuri, în particular generarea de hărți, de labirinturi și de fractali.

Lucrarea este structurată în 4 capitole și include bibliografie.

În capitolul introductiv sunt prezentate principalele avantaje ale generării automate de conținut, în particular este analizat rolul pe care automatizarea generării datelor îl are în etapele dezvoltării unui joc. În al doilea capitol autorul ilustrează metoda BSP (Binary Space Partitioning) pentru generare de hărți. Este descrisă implementarea pe care autorul a realizat-o utilizând limbajul JavaScript. În capitolul trei sunt prezentate exemple de sisteme Lindernmayer cu aplicații în generarea de conținut grafic pentru jocuri. Algoritmul implementat în JavaScript permite selectarea unor modele predefinite sau a unor modele noi, utilizatorul putând alege parametrii de generare, (unghi, număr de iterații etc.). Capitolul patru prezintă concluzii și o scurtă prezentare a metodelor actuale pentru generare de conținut pentru jocuri.

Bibliografia conține alături de cărți reprezentative pentru domeniul abordat, articole științifice și tutoriale pe care autorul le-a parcurs în timpul realizării lucrării.

Lucrarea de licență este bine structurată, documentată și corectă din punct de vedere științific. Subiectul lucrării este actual. Pe parcursul realizării lucrării, autorul a dovedit experiență profesională în realizarea aplicației și capacitate de studiu individual.

Lucrarea întrunește toate condițiile pentru a fi prezentată drept lucrare de licență.
Propun nota 10 (zece).

18 iunie 2018

Lect. dr. Banu-Demergian Iulia