

Dezvoltarea jocurilor 3D folosind Unreal Engine 5

Organizare și regulament

pentru intrebari: irina.ciocan@gmail.com

Cuprins

Observații. Dacă deschideți cursul în Google Slides, faceți click pe "Present" (dreapta-sus) pentru a parcurge cursul cum a fost intenționat (cu animații, linkuri și alte efecte). Linkurile de mai jos sunt doar către începutul unei secțiuni de curs (uneori, o secțiune se întinde pe mai multe slide-uri pe care trebuie să le parcurgeți). Fiecare slide are link înapoi către cuprins.

1. [Mod de punctare](#)
 - [semestru](#)
 - [restanță/mărire](#)
2. [Proiect](#)
3. [Observatii despre curs](#)
4. [Observatii despre laborator](#)
5. [Reguli importante](#)
6. [Comunicare](#)

Mod de punctare



Aveți și puncte bonus 😊 (dar, în catalog, evident se va trunchia la 10)

Activitate în timpul anului, **6p+1p**+minim 2p bonus (pentru promovare minim 0.5p activitate și minim 3p proiect) :

- **Activitate laborator** (teme - atenție, au deadline; exercitii in clasa; răspunsuri etc) **1p**
- **Proiect** (detaliat pe slide-ul următor) **6p (respectiv 7p pt Invățământ la distanță)**
- **Bonus proiect:** proiectul e împărțit pe taskuri. Punctajele pe task-uri pot depăși cele 6p alocate, dând astfel opțiunea de a face task-uri la alegere. Pentru fiecare etapă a proiectului va exista un punctaj recomandat, care poate fi însă (uneori) depășit dacă se fac toate task-urile.
- **Bonus curs** - aproximativ 1p: teste grila, teme opționale date celor prezenți la curs, discuții in timpul cursului, prezentarea unui subiect interesant de către un student
- **Bonus laborator** - aproximativ 1p (tot ce depășește 1p activitate)

Depășirea deadline-urilor aduce cu sine o depunctare.

Examen, 3p +1p bonus (pentru promovare minim 1.5p): întrebări de teorie cu răspunsuri compuse de voi sau în stil grila (opțiuni corecte multiple) + probleme de implementare care vor fi și prezentate.

În situația specială în care un student **depășește nota 10** doar cu proiectul (făcând taskuri bonus), nu mai e necesar să acumuleze minimul de puncte de activitate sau să vină la examen. Dacă punctele pe proiect sunt sub 10, **chiar si 9.99**, atunci rămâne obligatoriu să ia punctele minime de promovare atât pe activitate cât și din examen. Observație: bonusurile sunt dificile și această opțiune e doar pentru cei foarte pasionați, sau care au deja experiență anterioară de lucru. E mai dificil de obținut 10 doar prin proiect decât prin metoda clasică.

De ce atâtea bonusuri? Oameni diferiți agreează părți diferite ale materiei, iar jocurile se diferențiază în multe categorii, astfel să avem activități și exerciții pentru sufletul fiecăruia 😊

Mod de punctare - restanță/mărire



Se vor da niște cerințe adiționale pentru **proiect** ca să compenseze cu depunctările din timpul anului (sau se pot face cerințe deja date, având în vedere că depășesc punctajul proiectului).

Pentru punctul de activitate se va da un test suplimentar (exerciții de implementat) sau o temă.

Astfel, studentul poate lua nota maximă și la restanță, dar va trebui să recupereze munca din timpul anului într-un timp mai scurt, deci să încercăm să evităm.

Atenție: punctajul obținut e valabil un an universitar. În cazul nepromovării în ultima sesiune de restanțe, (și deci a repetării materiei), studentul pierde tot punctajul acumulat și se va supune noii metode de notare având de învățat materia prezentată în anul următor cu eventualele modificări din cursuri și cu eventuale alte cerințe în cadrul proiectului...

- Proiectul va reprezenta un joc complet, făcut de la zero, pe baza unor taskuri date individual fiecărui student.
- Proiectul va avea niște **cerințe recomandate** care cuprind obiectivele cele mai importante și niște **cerințe la alegere** (studenții vor alege acele elemente care se potrivesc temei lor de joc, sau care li se par mai interesante). Totuși **pentru examen se cere cunoscută toată materia, indiferent dacă anumite capitole au fost cerințe recomandate sau opționale**.
- Proiectul e compus din mai multe părți principale (care se vor realiza în mai multe etape)
- Scopul este să obțineți un joc care poate fi adăugat în CV și chiar pe platforme precum Steam.

Proiect - prezentare



Foarte important! si am dedicat un slide întreg pentru această problemă!

- **Proiectul nu se punctează fără prezentare!**
- La prezentare **studentul trebuie să aibă o listă în care specifică pentru fiecare cerință/obiectiv fișierul și zona (eventual chiar linia/liniile) unde a fost implementată, ca să găsească rapid taskul de prezentat.**

Justificare. Cel mai mult a durat la prezentare ca studenții să găsească locul în care au implementat ceva (pierdeam și 5-10 minute pentru un singur obiectiv!...). Cei care găseau imediat locul implementării prezentau în 10-15 minute, ceilalți s-au dus și pâna la 45 minute.... De aceea, vă rog mult să nu vă supărați, e obligatorie listuța cu locurile implementărilor și cine nu o va avea la prezentare, o va face cât timp prezintă (în intervalul lui) colegul care era programat după el. Fără listă nu prezintă nimeni, fiindcă dă peste cap programarea...

Proiect - etape



Proiectul va fi împărțit în etape. Părțile proiectului nu sunt independente și se vor realiza în paralel. **La finalul fiecărui curs se va preciza ce e de făcut pentru săptămâna următoare (și se va anunța în scris și pe Teams/Moodle).** De exemplu **(nu e obligatoriu să fie planificat ca mai jos, e doar un exemplu, depinde de cât de repede mergem cu cursul):**

- **Săptămâna 1.** Alegerea temei de proiect și realizarea unui plan. Stabilirea tipului de joc; a caracteristicilor jocului.
- **Săptămâna 2.** Crearea unei scene rudimentare a jocului (un teren, câteva obiecte). Va fi punctul de plecare pentru dezvoltarea jocului.
- **Săptămâna 3.** Adăugarea unor evenimente
- etc.

Se va da **bonus** cui trimite etapa mai devreme de deadline. Însă, prezentarea cu întârziere a unei etape se va face cu **penalizare** (motivul nu e să scădem din punctaj ci să ne asigurăm că proiectul nu e lăsat pe ultimele zile, fiind prea mare să fie făcut tot deodată).

Curs - observații



- Slide-urile de curs conțin teoria pentru examen și sunt completate cu explicații și exemple puse pe site-ul de laborator
- Cursurile se vor găsi pe Teams, Moodle dar și la linkul direct (pe google Drive):
<https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1b1wQS1FSv8OXfnGZtN9vbPx8Zf2WYvWZ>
- Slide-urile de curs conțin la început un **cuprins**. La prezentarea cursului cuprinsul nu va fi completat, deoarece, în urma observațiilor studenților mai pot adăuga slide-uri cu exemple, explicații suplimentare, subiecte de interes (relevante pentru tema cursului) propuse de studenți. Cuprinsul va fi adăugat după ce se realizează aceste modificări.
- Orice **corectare** majoră (evident, nu vă anunț dacă am corectat un typo, ci dacă am corectat o eventuală afirmație eronată), **modificare** semnificativă a unor slide-uri, **adăugare** sau **ștergere** de slide-uri etc. **va fi anunțată pe Teams**.
- **Dacă sunt concepte prezentate la curs, care nu vă par cu suficiente exemple și explicații, vă rog să mă anunțați și se rezolvă.** Dacă vreți să fiți anonimi, folosiți formularul de feedback de pe prima pagină a [site-ului de laboratoare](#).
- Toate slide-urile au un link (dreapta-sus) spre cuprins.
- **Se recomandă vizualizarea cursurilor în modul "prezentare"** (butonul "Present" din dreapta-sus în Google Slides)
- **În cadrul anumitor cursuri se vor da quizuri și/sau teme doar pentru cei prezenți**, al căror punctaj va constitui bonusul de curs.

Laborator - observații



- La laborator vom face exerciții care să aprofundeze noțiunile predate la curs și care să pregătească studentul pentru examen.
- Vom face și exerciții pregătitoare pentru proiect, de la care să porniți și să le modificați/dezvoltați pentru realizarea proiectului
- Vă rog să nu lipsiți la curs, ca să nu pierdem timp prețios de laborator pentru a repeta teoria. Timpul acela îl putem folosi pentru a răspunde la mai multe întrebări sau pentru a ne pregăti pentru proiect și examen. Dacă totuși lipsiți de la curs sau laborator, citiți teoria și trimiteți pe mail/facebook întrebările voastre ca să aveți materia din urmă înțeleasă.
- Prezentările principale ale proiectului se vor face în afara laboratorului, conform unei programări făcute împreună.
- **Important!** Încercăm să nu avem mai mult de 20 studenți în același interval de laborator. În principiu puteți veni la orice grupă, dar, dacă nu e grupa voastră, să trimiteți mesaj înainte, să vă spun dacă nu e un interval prea ocupat.

Reguli importante

1. **Nu se acceptă copiatul** temelor de la colegi sau din alte surse. În această situație toți studenții cu teme similare (indiferent cine a oferit tema pentru copiere) vor avea tema anulată. Regulamentul facultății cere anunțarea numelor studenților inculpați la decanat.
2. În cazul integrării în proiect a imaginilor (sau alte fișiere media), textelor (informațiilor), porțiunilor de cod din alte site-uri, se va trece în bibliografie locul de unde au fost luate. Excepție fac site-urile care oferă **fișiere media gratuite**, cu permisiune de utilizare. **Omiterea trecerii surselor în bibliografie se consideră copiat.**
3. Nu se acceptă rezolvarea unor cerințe asemănătoare cu cele date (în locul celor date). Corectarea se face după un barem care urmează în detaliu cerința.
4. În cazul unor situații speciale deadline-urile se pot amâna. De exemplu, avem niște probleme tehnice care nu permit prezentarea, sau aveți brusc o saptamana foarte incarcata și nu aveți timp sa va ocupati de toate materiile, însă e important sa anuntati asta cat mai curand si sa cădem de acord cu privire la un nou deadline.



1. Îmi puteți scrie **e-mail**: irina.ciocan@gmail.com (adresa e pe fiecare slide, ca să vă fie cât mai ușor să îmi puneți întrebări)
2. Îmi puteți trimite mesaj chiar pe facebook, dar dacă sunt probleme din cod, prefer să fie codul pe GitHub sau măcar Pastebin și nu cu trimitere de fișiere (idem în cazul întrebărilor pe e-mail)
3. Microsoft Teams:
https://teams.microsoft.com/l/team/19%3aLRTHAu0L_2XFgZhQCt6iiJlDeOHD7E1tOf6FzQE7Huw1%40thread.tacv2/conversations?groupId=4c4526bf-439d-4f3a-907f-029c5655e42b&tenantId=08a1a72f-fecd-4dae-8cec-471a2fb7c2f1
4. Site-ul de laboratoare
5. Moodle
6. Pentru întrebări/probleme urgente: skype: irina.ciocan7, telefon: 0722613333

Îmi rezerv un interval de 72 de ore pentru a răspunde la întrebări (deoarece e posibil să am zile foarte ocupate sau multe mailuri la care trebuie să răspund). Dacă au trecut 72 de ore și nu am răspuns înseamnă că nu am văzut mesajul, deci vă rog să îl retrimiteți (eventual folosind un alt mod de comunicare).