**Karta dyplomowa**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| POLITECHNIKA BIAŁOSTOCKA | |  | | Nr albumu studenta 107875 |
| Wydział Informatyki | | Studia stacjonarne  stacjonarne/niestacjonarne  pierwszego stopnia  studia I stopnia/studia II stopnia | | Rok akademicki 2022/2023 |
| Kierunek studiów informatyka |
|  | |  | | Specjalność - |
| Mateusz Pogrebniak  **Imiona i nazwisko studenta**  **TEMAT PRACY DYPLOMOWEJ:**  Implementacja pikselowej gry 2D z wykorzystaniem biblioteki SDL2  **Zakres pracy:**  1. Przegląd istniejących rozwiązań oraz dostępnych bibliotek gier  2. Opis wybranych technologii i algorytmów  3. Implementacja  4. Testy | | | | |
| **Słowa kluczowe (max 5):** | gra 2D, SDL2, sztuczna inteligencja | | | |
|  | | | dr inż. Urszula Kużelewska  *imiona i nazwisko, stopień opiekuna pracy dyplomowej i podpis* | |