

Vysoké učení technické v Brně - Fakulta informačních technologií

Ústav počítačové grafiky a multimédií

Akademický rok 2016/2017

Zadání bakalářské práce

Řešitel: **Polášek Tomáš**

Obor: Informační technologie

Téma: **Komponentní systém pro herní grafický engine**
Graphic Engine Based on Entity Component System

Kategorie: Počítačová grafika

Pokyny:

1. Prostudujte dostupné materiály na téma využití komponentních systémů (Entity Component System) v moderních herních enginech.
2. Zorientujte se v současných řešeních a porovnejte jejich výhody a nevýhody.
3. Navrhněte řešení vlastního komponentního systému.
4. Implementujte komponentní systém za použití vybraných nástrojů a existujících knihoven.
5. Experimentujte s vaší implementací a porovnejte dosažené výsledky a diskutujte možnosti budoucího vývoje.
6. Vytvořte stručný plakát nebo video prezentující vaši bakalářskou práci, její cíle a výsledky.

Literatura:

- Dle pokynů vedoucího.

Pro udělení zápočtu za první semestr je požadováno:

- Splnění prvních tří bodů zadání.

Podrobné závazné pokyny pro vypracování bakalářské práce naleznete na adrese

<http://www.fit.vutbr.cz/info/szz/>

Technická zpráva bakalářské práce musí obsahovat formulaci cíle, charakteristiku současného stavu, teoretická a odborná východiska řešených problémů a specifikaci etap (20 až 30% celkového rozsahu technické zprávy).

Student odevzdá v jednom výtisku technickou zprávu a v elektronické podobě zdrojový text technické zprávy, úplnou programovou dokumentaci a zdrojové texty programů. Informace v elektronické podobě budou uloženy na standardním nepřepisovatelném paměťovém médiu (CD-R, DVD-R, apod.), které bude vloženo do písemné zprávy tak, aby nemohlo dojít k jeho ztrátě při běžné manipulaci.

Vedoucí: **Španěl Michal, Ing., Ph.D., UPGM FIT VUT**

Datum zadání: 1. listopadu 2016

Datum odevzdání: 17. května 2017

L.S.



doc. Dr. Ing. Jan Černocký
vedoucí ústavu