2D játékfejlesztés Unity-ben

**Követelmények:**

A hallgatóknak a félév során egy darab szabadon választható beadandó feladatot kell elkészíteniük a Unity keretrendszer segítségével.

* A feladatok az oktatókkal egyeztetve kerülnek kiosztása egyéni ötletek alapján.
* A félév közepén, a 10. héten a beadandó feladatok haladása egy mérföldkővel kerül ellenőrzésre. Ezen ponton a hallgatók az elkészült részekre pontokat kapnak.
* A feladatok végleges értékelésére az utolsó órán kerül sor.
* A félévközi, és év végi értékelésre 50-50 pont adható. A részletes pontozási szempontok a 3. szorgalmi hétig kerülnek meghirdetésre.

A készülő programok mérföldköveinél összesen 100 pont szerezhető. Az év végi érdemjegy ezen pontszámból kerül meghatározásra az alábbi módon:

* [0, 50) pont: 1 (elégtelen)
* [50, 62) pont: 2 (elégséges)
* [62, 75) pont: 3 (közepes)
* [75, 87) pont: 4 (jó)
* [87, 100] pont: 5 (jeles)

Aki a mérföldköveken nem tudott beadni megfelelő minőségű, és kidolgozottságú programot, az az év végén javíthat. A javítás a vizsgaidőszak első hetében beadott, és bemutatott programból áll. Ennek értékelése után a hallgató maximálisan 3-as érdemjeget szerezhet.