



ÓBUDAI EGYETEM  
Neumann János Informatikai kar  
Mérnök informatikus BSc

**Programozás oktatás**  
Projektmunka dokumentáció

Ráncsik Áron

2020. február 26.

# Tartalomjegyzék

<b>1. Bevezetés</b>	<b>2</b>
1.1. Módszertan . . . . .	2
1.1.1. Vizuális programozási környezet . . . . .	2
1.1.2. Kiterjesztett valóság . . . . .	2
1.1.3. Kinect szenzor . . . . .	2
1.1.4. Gépi látás . . . . .	2
Kamera mozgás becslés . . . . .	2
Markerek keresése . . . . .	2
1.1.5. Játék integráció . . . . .	2
<b>Irodalomjegyzék</b>	<b>3</b>
<b>Ábrák jegyzéke</b>	<b>4</b>

# 1. fejezet

## Bevezetés

A legkülönbözőbb oktatásokban is manapság elterjedt[2] gyakorlat az oktatott anyag játékos megfogalmazása, idegen szóval a [1] *gamification*. A módszer lényege , hogy a megtanítani kívánt ismeretet nyers forma helyett játékos formában tesszük emészthetővé a tanulók számára.

Dolgozatomban egy olyan programozás oktató rendszert dolgozok ki mely, a programozás oktatást igyekszik minél szélesebb korosztály számára elérhetővé és érhetővé tenni.

### 1.1. Módszertan

#### 1.1.1. Vizuális programozási környezet

#### 1.1.2. Kiterjesztett valóság

#### 1.1.3. Kinect szenzor

#### 1.1.4. Gépi látás

Kamera mozgás becslés

Markerek keresése

#### 1.1.5. Játék integráció

# Irodalomjegyzék

- [1] Sebastian Deterding és tsai. „From game design elements to gamefulness”. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference on Envisioning Future Media Environments - MindTrek 11*. ACM Press, 2011. DOI: 10.1145/2181037.2181040.
- [2] Marc Riar és tsai. „How game features give rise to altruism and collective action? Implications for cultivating cooperation by gamification”. *Proceedings of the 53rd Hawaii International Conference on System Sciences*. 2020.

## Ábrák jegyzéke