

OyunProgramlama Dersi 1. Vize Soruları 28.04.2014

1. Üç boyutlu uzayda iki çizginin kesişip kesişmediği bulan algoritma yada yöntemi örnekle anlatınız.(30 puan)
2. Oyun geliştirme aşamaları nelerdir? Açıklayınız. (20 puan)
3. İki boyutlu düzlemde çizilmiş olan kapalı bir nesne içinde herhangi bir noktanın olup olmadığını (nesnenin içindemi? dışındamı yoksa sınırı üstündemi?) bulan yöntemi örnek vererek detaylandırınız.(30 puan)
4. Aşağıdaki tanımları yapınız(20 puan)
a.)Fizik motoru b.)Oyun motoru c.)Çarpışma tespiti d.)CUDA e.)STREAM

Sınav süres: 80dk. Cep telefonu kesinlikle kapalı olacaktır. İlk 15 dk dışarı çıkmak yasaktır.Silgi kalem, .. gibi nesne alışverişleri yasaktır.