

Evolúcia počítačových hier

Metódy inžinierskej práce 2022/2023

Dávid Babiš

Ústav informatiky, informačných systémov a softvérového inžinierstva
Fakulta informatiky a informačných technológií
Slovenská technická univerzita v Bratislave

9. november 2020

O čom to je

To, že sa počítačové hry z roka na rok menia a vylepšujú, nie je pre vás určite novinkou. Vidieť ju však v rozmedzí mnoho rokov je zaručene niečo neopísateľné. Počítačová technika ide neuveriteľne rýchlo dopredu. Tieto hry sú s nami iba pár desiatok rokov, ale za tú dobu sa stihli výrazne zmeniť. Od jednoduchých pixelov na čiernobielych monitoroch sme sa dostali k prepracovanej grafike, ktorá nielen verne zachytáva našu skutočnosť, ale dokáže vykresliť aj neskutočnosť. Napríklad fantastické svety ktoré existujú len vo videohrách. V tomto článku sa dozviete niečo o histórii počítačových hier od roku 1947, ale aj o ich rozdelení podľa žánrov. Rozdiel je naozaj obrovský. Pamätáte si ešte niektoré staré klasiky?

Prehľad

- 1 História počítačových hier
- 2 Porovnanie CS 1.6 a CS:GO
- 3 Žánre počítačových hier

História počítačových hier

- Prvé videohry
 - OXO
 - Tennis for two
- Šesťdesiate roky
- Sedemdesiate roky
- Osememdesiate roky
- Deväťdesiate roky až súčasnosť

Porovnanie CS 1.6 a CS:GO

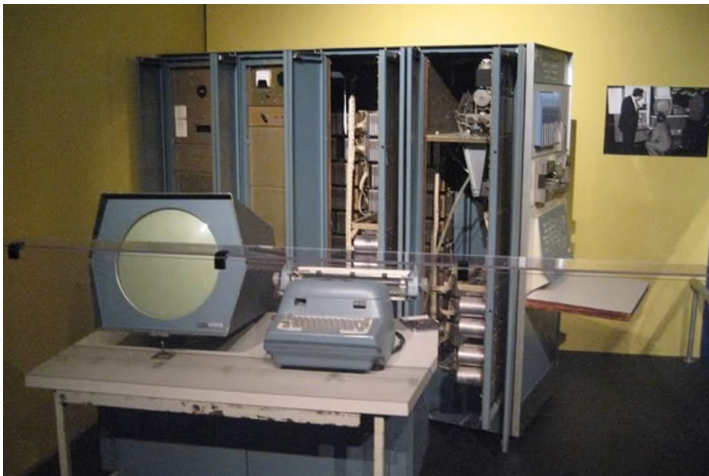
- Engine
- Grafika – CS 1.6
- *Skiny*
- Bol použitý balík beamer¹

¹<http://www.tex.ac.uk/tex-archive/macros/latex/contrib/beamer/doc/beameruserguide.pdf>

Žánre počítačových hier

- Akčné hry
- FPS
- Battle Royale
- Dobrodružné hry
- Sandbox
- Strategické hry
- RPG
- Simulátory

Slajd len s obrázkom



Prvá počítačová hra, zdroj:

<https://www.geekzone.fr/2017/01/26/tennis-for-two-higinbotham-inventa-jeu-video/>

Zvýraznenie syntaxe

- Na zvýraznenie syntaxe stačí použiť balík listings so správne nastaveným programovacím jazykom

```
int na_druhu(int i) {  
    return i * i;  
}  
  
int main() {  
    printf("%d", na_druhu(118));  
    return 0;  
}
```

- Jazyk C++ je ešte zaujímavejší: je multiparadigmaticový²

² J.O.Coplien. Multi-Paradigm Design for C++. Addison-Wesley, 1998.

Rámiky

Text možno uviesť v rámci

- Program

```
void main() {  
    printf("%d", na_druhu(118));  
}  
  
void na_druhu(int i) {  
    return i * i;  
}
```

- Výstup

13924

Zhodnotenie a ďalšia práca

- Ďakujem za pozornosť
- Ale vždy je čo robiť ďalej...