Прилог Д2:

Упутство за спровођење показне лабораторијске вежбе

Од две лабораторијске вежбе из области 3Д графике, прва је показног карактера. Првих 75 минута је посвећено анализи готових примера и ту се студенти упознају са општим карактеристикама библиотеке *JavaFX* за реализацију 3Д апликација. Након тога, преосталих 60 минута се обрађује скелет кода 3Д видео игре „Арена“. У току тог дела вежбе студентима се представљају концепти игре и функционалности које постоје у скелету, а потом им се омогућава да самостално одраде мање модификације над кодом и да га детаљније проуче.

Објашњавање скелета кода је пропраћено *MS PowerPoint* презентацијом, приложеном међу артефактима. Детаљнији опис може се наћи у прилогу Ц. Студентима је најбитније предочити како је код организован и где се које функционалности налазе, као и евентуално дати им до знања на шта да обрате нарочиту пажњу како би се успешније припремили за предстојећу контролну лабораторијску вежбу.

Последњих 20-30 минута студенти могу да искористе за развој функционалности задатих у тексту показне лабораторијске вежбе. Тиме добијају могућност да процене свој тренутни ниво знања. Овај део није обавезан, али је препоручљив, јер студенти могу да постављају питања демонстратору и добију помоћ и додатна појашњења везано за скелет кода. Посебан мотив за имплементацију задатих функционалности над скелетом кода представља чињеница да ће неке од тих функционалности бити захтеване и на 4. лаборторијској вежби која се оцењује. На 3. (показној) лабораторијској вежби су доступни сви материјали који ће бити доступни и на 4. (контролној). Након вежбе све коришћене материјале треба поставити на веб-сајт предмета, како би били доступни студентима који су је пропустили.