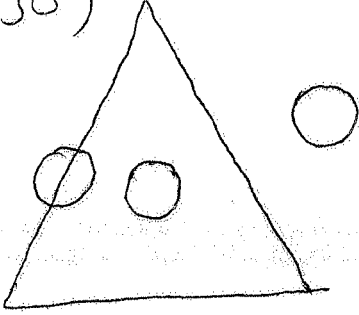


2017 Vize

1-) Oyun programlama aşamaları nelerdir? Yazınız. (10)

2-) İki üçgenin kesişip kesişmediğini matematiksel olarak yazınız. yada algoritmasını yazınız. (30)

3-) (30)



Çemberlerin üçgenin içinde mi dışında mı üzerinde mi olduğunu matematiksel olarak yazınız yada algoritmasını yazınız.

4-) Octree yöntemi ile iki noktanın uzayda kesişip kesişmediğini açıklayınız (30)

24.03.2017 Vize
Oyun Programlama
Abif Ötörk

- 2017 OYUN PROGRAMLAMA FINAL -

1- Oyun geliştirme süreçlerini yazınız. (10)

2- Veri yapıları oyunlarda nerede kullanılır. (30)

3- İki doğrunun uzayda kesişip kesişmediğini bulan yöntemi yazınız. Algoritma ya da şekil olarak açıklayınız. (30)

4- Kd tree ile ~~iki~~ çemberin sınırlarını bulan yöntemi yazınız. Algoritma ya da şekil olarak açıklayınız. (30)

Alif Öztürk

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.