

Indholdsfortegnelse

Vulkan	i
Langsigtede læringsmål	i
Kortsigtede læringsmål	i
Flutter	ii
Langsigtede læringsmål	ii
Kortsigtede læringsmål	ii
litteraturliste	iii

Vulkan

Hjemmeside

Langsigtede læringsmål

-
- En form for *boomer shooter*¹

Kortsigtede læringsmål

1. Forstå Vulkan arkitekturen

- ☐ Få en god forståelse² for Vulkans "graphics pipeline"
- ☐ Forstå de grundlæggende komponenter i Vulkan, såsom instanser, enheder, swap chains og kommando-køer.

2. Opsætning af Vulkan-miljø

- ☐ Få implementeret grundlæggende trin i Vulkans rendering pipeline. Herunder oprettelse af shader-moduler, pipeline-layout samt render-pass.
- ☐ Opret en simpel Vulkan-applikation, der initialiserer Vulkan og viser noget basalt grafik (fx en fin farvet trekant).

3. Rendering af Simpel 3D

- ☐ Indlæs en simpel 3D-model og vis den.
- ☐ Prøv med noget transformationsmatricer, for at se om man kan manipulere 3D-modellen.

¹Tænk DOOM, Quake Duke Nukem 3D osv. Her er en post på Reddit som forklarer det godt

²En "god forståelse" er en rigtig god måde, at sætte et pisse vagt mål kek

Flutter

Hjemmeside

Langsigtede læringsmål

- Skide godt spørgsmål

Kortsigtede læringsmål

1. Forstå flutters arkitektur

- ☐ Få en god forståelse for grunlæggende komponenter i Flutter, såsom widgets, state management og rendering-træet.
- ☐

2. Opsætning af Flutter-miljø

- ☐ Få oprettet et basalt Flutter-projekt og tjek skidt ud.
- ☐ Evt. kunne man ændre på det, så man fx laver en *Cookie Clicker*^{TM3} klon.

3. Få tjekket nogle af alle af fancy widgets og lign. ud

- ☐ Text, Container, Row, Column og ListView.
- ☐ Kig på lidt state management med setState samt hvordan Provider og Riverpod fungerer.
- ☐ Evt. kig på noget navigation og routing med Navigator og Routes.

³Cookie Clickers hjemmeside

litteraturliste