

# Indholdsfortegnelse

<b>Vulkan</b>	<b>i</b>
Langsigtede læringsmål . . . . .	i
Kortsigtede læringsmål . . . . .	i
<b>Flutter</b>	<b>ii</b>
Langsigtede læringsmål . . . . .	ii
Kortsigtede læringsmål . . . . .	ii
<b>litteraturliste</b>	<b>iii</b>

# Vulkan

Hjemmeside

## Langsigtede læringsmål

- 
- En form for *boomer shooter*<sup>1</sup>

## Kortsigtede læringsmål

### 1. Forstå Vulkan arkitekturen

- ☒ Få en god forståelse<sup>2</sup> 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.

---

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

<sup>2</sup>En "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.
- ☒ Få styr på Dart

### 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*<sup>TM3</sup> 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.

---

<sup>3</sup>Cookie Clickers hjemmeside

# **litteraturliste**