

Regulamin Laboratorium (Projekt)

Programowanie w API Graficznych

1. Celem zajęć projektowych w ramach przedmiotu Programowanie w API Graficznych jest utrwalenie wiedzy i umiejętności z zakresu efektywnego programowania z wykorzystaniem biblioteki OpenGL oraz DirectX 9/11 w systemach Windows.
2. W ramach zajęć każdy student wykonuje całosemestralny projekt z wykorzystaniem wybranego API - do wyboru OpenGL lub DirectX (dozwolone sekcje max. 2-3 osobowe).
3. Nie dopuszcza się wykorzystania middleware - tworzymy projekty w czystym API.
4. Zajęcia projektowe odbywają z wykorzystaniem podziału na sekcje - każda sekcja ustala z prowadzącym terminy zajęć oraz tematy projektów.
5. Obecność na zajęciach projektowych jest obowiązkowa.
6. Istnieją 2 krytyczne terminy - składanie dokumentu projektowego i zdawanie wersji finalnej wraz raportem końcowym.
7. Przekroczenie jakiegokolwiek z terminów skutkuje automatycznym obniżeniem oceny o 1.0.
8. Sprawy związane z projektem (pytania, zaliczanie poszczególnych etapów) można załatwiać również w godzinach konsultacji prowadzącego daną sekcję.
9. Zgłoszenie własnego tematu jest nagradzane w postaci +0.5 do oceny końcowej (maks. 5).
10. W przypadkach nieobjętych niniejszym regulaminem decyduje kierownik laboratorium lub opiekun sekcji.