



Universidad de Granada

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN E INTELIGENCIA ARTIFICIAL
ETSI Informática y Telecomunicación, C/Periodista Daniel Saucedo Aranda s/n - 18071 - Granada
(España)

11:50

Programación Lúdica

Grado en Ingeniería Informática

Curso 2013–14. Convocatoria ordinaria de junio

26 de junio de 2014

1. (1 pt) Explica por qué puede considerarse el desarrollo de un juego de ordenador como uno de los ejercicios de programación más completos.
2. (1 pt) Capa de lógica del juego. En qué consiste y cuál es su cometido. Submódulos que la componen.
3. (0,5 pt) Enumera los tipos de sonido que se manejan en un juego. Indica las formas más destacadas de procesarlos.
4. (1 pt) Indica en qué tipo de problemas podrían ser interesantes las siguientes técnicas de Inteligencia Artificial: Redes neuronales artificiales, Sistemas difusos, Algoritmos genéticos.
5. (1 pt) Explica el mecanismo de comunicación basado en socket. ¿Qué características debe tener para ser adecuado en la programación de un juego?

Duración del examen: 100 minutos.