



Náms- og kennsluáætlun - Vorönn 2023

FORR2GD05

Kennari	Gísli Freyr Ragnarsson, gisli.ragnarsson@fss.is	
Viðtalstími	Viðtalstími kennara er á þriðjudögum kl. 9:20 - 10:00	
Námsefni	Námsefni er rafrænt og aðgengilegt á kennsluvef áfanga.	
Áfangalýsing	Nemendur munu þróa tölvukerfi sem byggja upp tölvuheim sem hægt er að nota sem grunn í tölvuleikjagerð. Farið verður yfir hlutbundna forritun, árekstrargreiningu, árekstrarviðbrögð, eðlisfræði sem og grunn stærðfræði. Hlutir búnir til í okkar eigin heim og eiginleikar þeirra ákvarðaðir.	

Námsmat og vægi námsmatspáttá	Þessi áfangi er kenndur sem símatsáfangi sem þýðir að ekkert lokapróf er í áfanganum. Nemandi þarf að standa skil á öllum verkefnum á önninni til að ná áfanganum.		
	Símatsáfangi ☒	Lokapróf ☐	Sleppikerfi ☐
	Heiti		Vægi
	C# verkefni		10%
	Unity verkefni		70%
	Lokaverkefni		20%

Annað sem kennari vill láta koma fram	Nauðsynlegt er að mæta og vinna vel í tímum til að ná vel efninu sem farið er yfir. Nemendur hafa viku til að gera athugasemdir við fjarvistir.
--	---

Þekking	Leikni
Nemandi skal hafa öðlast þekkingu og skilning á: - Hermun í tölvuleikjum - Hlutbundin forritun í tölvuleikjum - Hjúpun í tölvuleikjum	Nemandi skal hafa öðlast leikni í að: - Forrita hlutbundið - Hanna tölvuleik frá grunni - Forrita tölvuleiki - Halda utan um sitt eigið tölvukerfi í lengri tíma
	
Hæfni	
Nemandi skal geta hagnýtt þá þekkingu og leikni sem hann hefur aflað sér til að: - Búa til tölvuleiki frá grunni með leikjavél - Framkvæma hermun í tölvuleik - Forrita tölvuleik með hlutbundinni forritun	

Vinnuáætlun		
Tímasókn	16 vikur x 4 klst.	64 klst.
Undirbúningur f. tíma	16 vikur x 4 tímar x 20 mín	22 klst.
Verkefnavinna	15 klst.	15 klst.
Lokaverkefni	15 klst.	15 klst.
Alls		116 klst. = 5 fein*

*Viðmið um fjölda eininga	
Einingar	Tímafjöldi í vinnu meðalnemanda í áfanga
1 fein	18 - 24 klst.
2 fein	36 - 48 klst.
3 fein	54 - 72 klst.
4 fein	72 - 96 klst.
5 fein	90 - 120 klst.

Kennsluvikur	Áætluð yfirferð námsefnis	Skil á verkefnum
1. vika 5. - 15. janúar	C#	C# - Verkefni 1
2. vika 16. - 22. janúar		
3. vika 23. - 29. janúar		
4. vika 30. janúar - 5. febrúar		
5. vika 6. - 12. febrúar	Unity	Unity - Verkefni 1 Unity - Verkefni 2 Unity - Verkefni 3 Unity - Verkefni 4 Unity - Verkefni 5 Unity - Verkefni 6
6. vika 13. - 19. febrúar		
7. vika 20. - 26. febrúar		
8. vika 27. febrúar - 5. Mars		
9. vika 6. - 12. Mars <i>Miðannarmat</i>		
10. vika 13. - 19. mars		
11. vika 20. - 26. mars		
12. vika 27. mars - 2. apríl <i>Starfshlaup - Páskafri</i>		
13. vika 11. - 16. apríl		
14. vika 17. - 23. apríl <i>Sumardagurinn fyrsti</i>	Verkefnavinna	Unity lokaverkefni
15. vika 24. - 30. apríl		
16. vika 1. - 10. maí		

Með fyrirvara um breytingar og von um gott samstarf

Gísli Freyr Ragnarsson