

## Webbspelsutveckling 2

7,5 Högskolepoäng  
TWSCI7

Web Game Development 2

**Nivå:** Grund

**Fördjupning :** G2F

**Utbildningsområde:** TE

**Ämne/huvudområde:** DTA

**SCB-ämnesnivå:** C

**Revisionsdatum:** Ej fastställd

### Syfte

Den studerande ska efter genomgången kurs behärska tekniker som kan anses avancerade för utveckling av webbaserade spel. Studenten kan utveckla avancerade klient-server lösningar och behärskar vanligt förekommande algoritmer för att styra händelser i spel. Den studerande kan även skapa artificiell intelligens (AI) för att simulera mänskligt beteende hos datorbaserade aktörer i spelen. En viktig del i kursen är att planera och analysera algoritmer samt att implementera dessa i ett programspråk på ett effektivt sätt.

### Innehåll

Kursen innehåller följande moment:

- Klient-server metoder
- Avancerad spelprogrammering
- Datastrukturer och algoritmer
- Artificiell intelligens
- Avancerade simuleringar av verkligheten

### Lärandemål

Efter genomgången kurs ska studenten

- Ha kunskap om olika klient-server metoder för webbspel.
- Ha ingående kunskap om spelprogrammeringsmetoder.
- Ha kunskap om olika metoder att skapa artificiell intelligens (AI).
- Kunna planera och analysera ett avancerat spelprogram.
- Kunna implementera ett datorprogram utifrån en planering.
- Kunna använda ett antal metoder för att styra datorbaserade aktörer med till synes intelligent beteende.
- Kunna programmera och underhålla en avancerad klient-server lösning.

### Förkunskaper/Behörighet

Webbspelsutveckling 1

### Lärande och undervisning

Föreläsningar, laborationer och projekt.

### Bedömning och examination

Tentamen 3hp

Laborationer och projekt 4,5hp

Som betyg på tentamen och kursen som helhet används betygsgraderna Underkänd, 3, 4 och 5. Laborationer och projekt betygsätts med godkänd eller Underkänd.

### Kurslitteratur och övriga lärresurser

Kurslitteratur meddelas senare.