HÖGSKOLAN
I SKÖVDE

KURSPLAN

Spelprogrammering 1 G1N

15 högskolepoäng

Kurskod: IT148G
Revisionsnummer: 5
Gäller från: 2024-01-01
Beslutad av: Utbildningskommittén för informationsteknologi
Beslutsdatum: 2023-05-11

1. Allmänt om kursen

Kursen ges av Högskolan i Skövde och benämns Spelprogrammering 1 G1N (Game Programming 1 G1N). Omfattningen är 15 högskolepoäng (hp). Kursen är på grundnivå och har fördjupningsnivå G1N.

Kursen ingår i huvudområdet informationsteknologi. Kursens utbildningsområde är teknik.

2. Behörighetskrav

Grundläggande behörighet.
Dessutom krävs: Matematik 3b eller Matematik 3c eller Matematik C (eller motsvarande kunskaper).

3. Innehåll

Kursen innehåller teoretiska och praktiska moment som syftar till att ge studenten grundläggande förståelse för objektorienterad programmering i C# och liknande programmeringsspråk. Kursen behandlar grundläggande begrepp, programmeringskoncept och tekniker som används inom spelprogrammering, exempelvis huvudloop, 2D-grafik, 2D-fysik, ljudeffekter, datastrukturer, klassdiagram, samt händelse- och tillståndsorienterad programmering.

4. Mål

Efter avslutad kurs ska studenten kunna:

- använda objektorienterade tekniker för att utveckla datorspel i programmeringsspråket C#,
- använda grundläggande begrepp inom spelprogrammering för att diskutera lösningar på programmeringsproblem,
- tolka designdiagram och programkod skriven i C#.

5. Examination

Kursen bedöms med betygen VG (Väl godkänd), G (Godkänd) eller U (Underkänd).

Kursen har följande examinationsmoment:

- **Laborationsuppgifter**
  7 hp, betyg: G/U
- **Salstentamen**
  3 hp, betyg: G/U
- **Projektredovisning**
  5 hp, betyg: VG/G/U (bestämmer betyg på hel kurs)

Studenter med varaktig funktionsnedsättning som har fått beslut om riktat pedagogiskt stöd kan erbjudas anpassad examination.

6. Undervisningsformer och undervisningsspråk

Undervisningen består av handledning, föreläsningar och övningar.

Undervisningen bedrivs på svenska. Viss undervisning på engelska kan förekomma.

7. Kurslitteratur och övriga läromedel

Kurslitteratur tillhandahålls av kursansvarig.

8. Studentinflytande

Studentinflytande i kursen säkerställs genom kursvärdering. Studenterna informeras om resultatet av kursvärderingen och eventuella åtgärder som genomförts eller planeras, grundat på kursvärderingen.

9. Övrigt

På Högskolan i Skövdes webbplats finns ytterligare information om kursen samt nationella och lokala styrdokument för högskoleutbildning.