

Název práce: Grafický engine pro FPS

Autor: Jan Forch

Katedra (ústav): Katedra softwarového inženýrství

Vedoucí bakalářské práce: RNDr. Jakub Yaghob, Ph.D.

Email vedoucího: Jakub.Yaghob@mff.cuni.cz

Abstrakt: V této práci studuji technologie vývoje počítačových her. Práce je zaměřena především na hry typu FPS (First Person Shooter). Tento typ charakterizuje trojrozměrná grafika. V textu budu rozebírat algoritmy, datové struktury, knihovny a optimalizace, které vedou k úspěšné realizaci počítačové hry. Součástí projektu je i konkrétní implementace hry založená na popsanych řešeních.

Klíčová slova: subsystém, engine, 3D grafika, umělá inteligence, navigace, hra