

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Bc. Stanislav Franc**
Osobní číslo: **M12000201**
Studijní program: **N2612 Elektrotechnika a informatika**
Studijní obor: **Informační technologie**
Název tématu: **Editor herního engine pro žánr SHMUP**
Zadávající katedra: **Ústav informačních technologií a elektroniky**

Z á s a d y p r o v y p r a c o v á n í :

1. Upravte engine vytvořený v rámci magisterského projektu o časovače a spouštěče.
2. Prozkoumejte možnosti propojení XNA game studio s WPF a skriptovacím jazykem LUA.
3. Vytvořte editor hry umožňující vizuální editaci úrovní (vrstvení pozadí, definice prvků hry, editace skriptů, editace spouštěčů a časovačů).
4. Propojte editor s engine a demonstруйте ho na jednoduché hře.

Rozsah grafických prací: Dle potřeby dokumentace
Rozsah pracovní zprávy: cca 40 - 50 stran
Forma zpracování diplomové práce: tištěná/elektronická
Seznam odborné literatury:

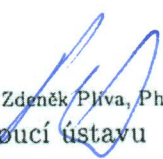
- [1] Reed, A. Learning XNA.. Sebastopol, CA: O'Reilly, c2011, xix, 516p ISBN 14-493-9462-0
- [2] Charles Petzold, Mistrovství ve WPF, Computer Press, EAN: 9788025121412
- [3] Lua: the programming language[online]. 1994-2013 [cit. 9.10.2013], dostupné z <http://www.lua.org>

Vedoucí diplomové práce: Ing. Martin Rozkovec, Ph.D.
Ústav informačních technologií a elektroniky

Datum zadání diplomové práce: 12. září 2013
Termín odevzdání diplomové práce: 16. května 2014


prof. Ing. Václav Kopecký, CSc.
děkan




prof. Ing. Zdeněk Pliva, Ph.D.
vedoucí ústavu

V Liberci dne 12. září 2013