

1.	Field of study	Computer Science
2.	Academic year of entry	2018/2019 (winter term)
3.	Level of qualifications/degree	first-cycle studies (in engineering)
4.	Degree profile	general academic
5.	Mode of study	full-time

Module: Programowanie w językach skryptowych

Module code: 08-IGO1S-13-PWJS

1. Number of the ECTS credits: 2

2. Learning outcomes of the module			
code	description	learning outcomes of the programme	level of competence (scale 1-5)
PWJS_K7	Identyfikuje na podstawie rozmowy z członkami zespołu elementy mechaniki i logiki silnika, które należy zaimplementować w języku skryptowym	K_1_A_I_K01 K_1_A_I_K02 K_1_A_I_K03 K_1_A_I_K06	1 1 4 2
PWJS_U4	Potrafi zintegrować język skryptowy z językiem niższego poziomu	K_1_A_I_U01 K_1_A_I_U16	4 2
PWJS_U5	Potrafi zaimplementować proste mechanizmy rozgrywki w języku skryptowym	K_1_A_I_U01 K_1_A_I_U08	3 2
PWJS_U6	Potrafi używać narzędzia do testowania, usuwania błędów oraz pomiaru wydajności języka skryptowego	K_1_A_I_U16 K_1_A_I_U17 K_1_A_I_U19	2 2 2
PWJS_W1	Zna powody oraz dziedziny, dla których języki skryptowe mają zastosowanie w grach komputerowych	K_1_A_I_W10 K_1_A_I_W12	3 4
PWJS_W2	Zna najbardziej popularne języki skryptowe używane przy produkcji gier komputerowych	K_1_A_I_W12	4
PWJS_W3	Zna cechy charakterystyczne języków skryptowych oraz pojęcia z nimi związane	K_1_A_I_W10	4

3. Module description	
Description	Celem zajęć jest przekazanie studentom wiedzy dotyczącej zasady działania oraz zastosowania języków skryptowych w grach komputerowych, a także implementowania bardziej złożonych mechanizmów.
Prerequisites	

4. Assessment of the learning outcomes of the module			
code	type	description	learning outcomes of the module
PWJS_w_1	ocena projektu	studenci wykonują samodzielnie oprogramowanie, którego specyfikacja jest podawana przez prowadzącego	PWJS_K7, PWJS_U4, PWJS_U5, PWJS_U6, PWJS_W1, PWJS_W2, PWJS_W3
PWJS_w_2	prace kontrolne	Prace wykonywane na komputerze w trakcie zajęć	PWJS_U4, PWJS_U5, PWJS_U6, PWJS_W1, PWJS_W2, PWJS_W3

5. Forms of teaching						
code	form of teaching			required hours of student's own work		assessment of the learning outcomes of the module
	type	description (including teaching methods)	number of hours	description	number of hours	
PWJS_fs_1	discussion classes	Część wiedzy przekazywana w formie wykładu, częściowo ilustrowanego slajdami, część w formie dysputy, opartej przykładach zastosowania języków skryptowych w programowaniu gier komputerowych.	0	Zapoznanie się z tematyką wykładu z wykorzystaniem istniejących pakietów metod: podręczników, skryptów, stron internetowych itp.	0	PWJS_w_1, PWJS_w_2
PWJS_fs_2	laboratory classes	Szczegółowe przygotowanie studentów do rozwiązywania zadań ze wskazaniem na metodologię postępowania, wskazaniem kolejności wykonywanych czynności. Projektowanie algorytmów i ich implementacja komputerowa.	30	Rozwiązywanie zadań z poszczególnych tematów wraz z analizą rozwiązań już istniejących – w literaturze i na stronach internetowych. Wykonanie indywidualnego projektu.	30	PWJS_w_1, PWJS_w_2