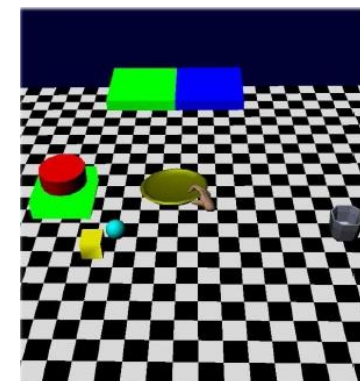
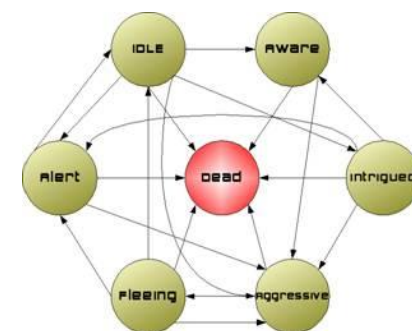
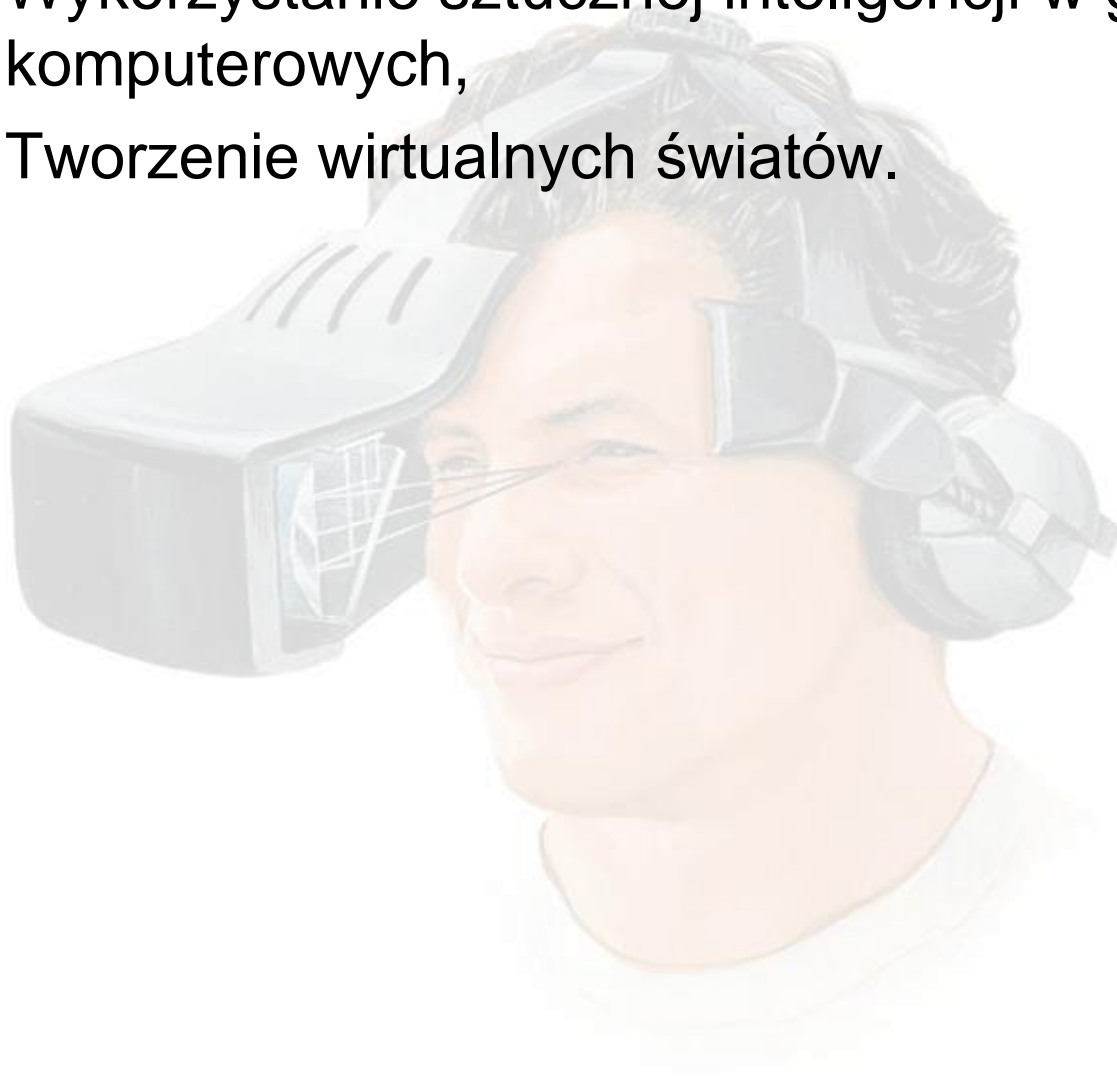


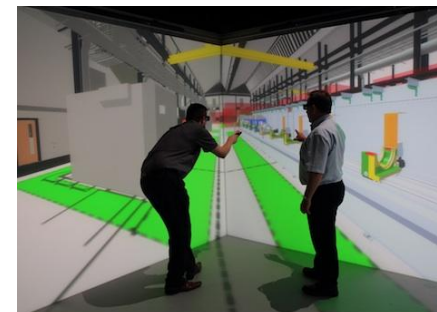
Gry i rzeczywistość wirtualna

- Wykorzystanie sztucznej inteligencji w grach komputerowych,
- Tworzenie wirtualnych światów.



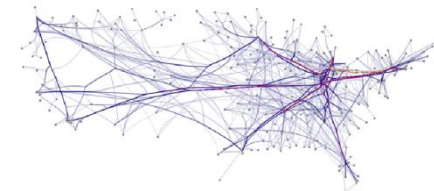
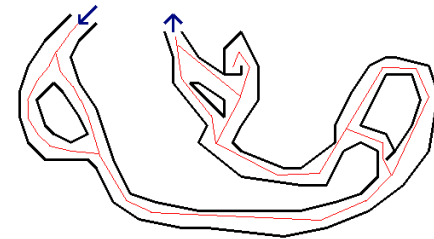
Kontakt: Szymon Grabowski, Wojciech Bieniecki.

- Przedmiot **Programowanie systemów rzeczywistości wirtualnej**:
 - Koncepcja,
 - Etapy modelowania,
 - Projektowanie modeli,
 - Symulacja zjawisk fizycznych,
 - Interaktywne aplikacje (Microsoft XNA Game Studio).



Kontakt: Szymon Grabowski, Wojciech Bieniecki.

- Przedmiot **Sztuczna inteligencja w programowaniu gier**:
 - Wyszukiwanie drogi i przeszukiwanie grafów,
 - Struktury danych, algorytmy grafowe, bazy wiedzy,
 - Złożoność czasowa i pamięciowa oraz optymalizacja.



Kontakt: Szymon Grabowski, Wojciech Bieniecki.