

Projekt i implementacja gry komputerowej z elementami logicznymi wykorzystującej Unreal Development Kit.

Wstęp

Rozdział 1

Wprowadzenie do gier komputerowych

1.1 Historia gier komputerowych

1.2 Podział gier komputerowych

Rozdział 2

Biblioteki do tworzenia gier

2.1 CryEngine 3 SDK

2.2 Unity 4

Rozdział 3

Przedstawienie Unreal Development Kit

3.1 Części składowe UDK

3.2 Interfejs programu

Rozdział 4

Projekt gry komputerowej z elementami logicznymi

4.1 Główne założenia

4.2 Funkcje głównych klas

Rozdział 5

Implementacja gry z wykorzystaniem Unreal Development Kit

5.1 Struktura plików i ustawienia

5.2 Programowanie klas

5.3 Tworzenie menu i interfejsu

5.4 Tworzenie modeli

5.5 Tworzenie poziomów

Podsumowanie

Literatura

Załączniki:

- projekt/kody źródłowe
- pliki instalacyjne