

Yleisohje opintojaksoon peliohjelmointi:

Ennakkovaatimukset: Perusosaaminen Python-ohjelmoinnista.

Tavoite: Opiskelija osaa ohjelmoida Pythonin Pygame-kirjastolla yksinkertaisia pelejä.

Tarvittavat välineet: Tietokone.

Toteutus ja työtavat: Kurssi suoritetaan täysin itsenäisesti. Kurssilla saa hyödyntää tekoälyä ja Internetistä löytyviä materiaaleja. Koodin suora kopioiminen muista lähteistä ei kuitenkaan ole sallittua.

Kurssin rakenne: Kurssiin kuuluu kaksi pakollista osaa (perusosa ja lopputehtävä), jotka tulee suorittaa hyväksytysti. Molemmat osat tulee tehdä suorittaakseen kurssin. Lisäksi pitää kirjoittaa lyhyt raportti lopputyöstä.

Perusosa koostuu yksinkertaisista tehtävistä, joiden tarkoituksena on perehdyttää opiskelija ohjelmoinnin perusteisiin Pygame-kirjaston avulla. Perusosan **kaikki** tehtävät ovat pakollisia.

Lopputehtävän suorittamiseen on kaksi vaihtoehtoa. Ensimmäinen vaihtoehto on tehdä projektitehtävistä 1–3 kaksi eri tehtävää. Toisena vaihtoehtona on tehdä projektitehtävä 4, joka vastaa laajuudeltaan kahta tehtävää.

Tehtävien palautus: Näytöntallenne pelin toiminnasta, koodi ja raportti.

Opintopisteet: 2 op

Arviointi: Hyväksytty/Hylätty