

Computerspiele 2

Dauer: 35 Minuten

Vorbereitungsphase

Wie lange sollte man sich auf die Klausur vorbereiten?

unbekannt

Wie hast du dich vorbereitet (allein, in der Gruppe)?

unbekannt

Verlauf der Prüfung

Welche Fragen wurden konkret gestellt?

- Zeichne das Prinzip einer Game Engine (dyn./stat.)
- Was ist die Besonderheit von Dreiecken?
- Was ist alles toll an einer polygonalen Darstellung?
- Was ist nicht toll daran?
- Welche Alternativen gibt es?
- LOD?
- Fast das ganze Kapitel Computergrafik aus dem Watt/Policarpo.
- Was ist Collision Detection? Zeige Ansätze und Modelle.
- Was ist PVS?
- Was macht man mit BSP-Bäumen?
- Portal Based Engine?
- Heuristische Wegplanung?
- Was macht gutes UI aus?
- Fitts Law?