

12. Game Deployment

13. Introduction to 3D Game Programming

8. วิธีสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

การบรรยาย การทำปฏิบัติการเขียนโปรแกรม การทำโปรเจคเป็นกลุ่ม

9. อุปกรณ์สื่อการสอน

สไลด์ วีดิทัศน์

10. การวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียน

10.1 การบ้าน 1

ร้อยละ

20

10.2 การบ้าน 2

20

10.3 การบ้าน 3

20

10.5 โปรเจค

40

รวม

100

11. การประเมินผลการเรียน

ตัดเกรดอิงกลุ่ม

12. เอกสารอ่านประกอบ

ไม่มี

13. ตารางกิจกรรมการเรียนการสอน

สัปดาห์ที่	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนการสอน
1	Games and Game Programming Structure of Games	บรรยาย
2	Introduction to C#	บรรยาย
3	Introduction to XNA 2D Drawing Keyboard and Mouse Input	บรรยาย
4	Procedural Animation	บรรยาย
5	Programming a Puzzle Game	บรรยาย
6	Content Pipeline	บรรยาย
7	Sound	บรรยาย
8	Programming a Game Based on Simulation	บรรยาย
9	Game AI Programming	บรรยาย
10	Programming a Game with AI	บรรยาย
11	Collision Detection	บรรยาย
12	Game Physics Programming	บรรยาย
13	In-game User Interface Programming	บรรยาย
14	Game Design Principles	บรรยาย
15	Project Presentation	นิตินำเสนอผลงาน

ลงนาม.....ผู้รายงาน

(นายประมุข ชันเงิน)

วันที่ 15 ตุลาคม 2553