

Tárgytematika / Course Description

Web-technológiák

GKLB_TATM044

Tárgyfelelős neve /

Teacher's name: dr. Fehér András

Félév / Semester: 2021/22/2

Beszámolási forma /

Assesment: Vizsga

Tárgy heti óraszám /

Teaching hours(week): 0/0/0

Tárgy féléves óraszám /

Teaching hours(sem.): 15/0/0

OKTATÁS CÉLJA / AIM OF THE COURSE

A tárgy célkitűzése, hogy az előző félévekben megismert: Programozás alapjai; Hálózati operációs rendszerek c. tárgyakra alapozva, a hallgatók megismerkedjenek a WEB-es rendszerek (intranet, extranet) kínálta élmény technológiák fejlesztésének elméleti ill. gyakorlati kérdéseivel, szolgáltatási lehetőségeivel.

TANTÁRGY TARTALMA / DESCRIPTION

Virtuális terek, műszaki követelményei

3D megjelenítők, műszaki követelmények

Virtuális terek perifériái

Nintendo rendszerek

Nintendo rendszerek mobil alkalmazás kiterjesztések

Play Station rendszerek

Mobil alkalmazáskiterjesztések

Xbox rendszerek

Mobil alkalmazáskiterjesztések

Android mobil digitális élményplatformok

SZÁMONKÉRÉSI ÉS ÉRTÉKELÉSI RENDSZERE / ASSESSMENT'S METHOD

A tárgy gyakorlatorientáltsága alapján a gyakorlatok során a Tudás, a Képesség, az Attitűd, az Autonómia értékelés alapján.

KÖTELEZŐ IRODALOM / OBLIGATORY MATERIAL

Kötelező irodalom: Platformok programozási leírásai: * Beginning Kinect Programming with the Microsoft Kinect SDK Authors: Webb, Jarrett, Ashley, James * Jesse Liberty: A Visual Basic .NET alapjai O'REILLY KOSSUTH 2003 ISBN 963 09 4477 4.

Ajánlott irodalom: Fejlesztői leírások*Developing Immersive Experiences and Applications for Desktop, Web, and Mobile*Larger Cover Learning Virtual Reality*Developing Immersive Experiences and Applications for Desktop, Web, and Mobile*Teacher's Guide to Kinect: How to Program for Kinect and Gesture-Based Learning.