

Pakutud teemad on mõeldud neile ja ainult tudengitele, kes täidavad järgmisi tingimusi:

1. Neile meeldib tarkvara kirjutada.
2. Neil on selles ka teatud kogemus.
3. Nad tahavad ennast sel alal arendada.

Need ülesanded on huvitav ja arendav, kuid nõuab palju ja visa tööd. Ent ilma selleta tarkvaraarendajaks ei saa.

Üheks võimalikuks ülesandeks on arvutimängu väljatöötamine, kasutades:

1. C/C++ keelel rajanevat tarkvara arenduse raamistikku Qt (<https://www.qt.io/>).
2. Qt-l rajanevat mobiilirakenduste ja mängude arenduse raamistikku Felgo (<https://felgo.com/>).

Enne kui ütelda “jah, me võtame selle”, katsetage oma võimeid. Avage kursusele ICS0025 koostatud slaidide komplekt <http://www.tud.ttu.ee/im/Viktor.Leppikson/ICS0025%20Qt.pdf>, laadige alla Qt ja proovige läbi teha esimesel 15-l slaidil esitatud näited. Ning uurige ka slide 48... 61. Seejärel avage <https://felgo.com/doc/felgo-examples/> ja proovide aru saada, kuidas on loodud näiteks mäng *Flappy bird*.

Ülesandes ei ole spetsifitseeritud, milline mäng tuleks välja töötada. See jääb ka tegijate hooleks. Piisab, kui tegemist on lihtsa 2D mänguga, mis jookseb kas Windows või Linux opsüsteemis. Võib võtta ka mõne tuntud mängu ja realiseerida see Felgos. Töö eesmärgiks ei ole kommertskölbulik produkt. Tähtis on, et tegijad saaksid uusi teadmisi ja kogemusi tarkvara väljatöötamise alal.

Grupis peaks olema 2 inimest, mitte rohkem ega vähem. Gruppe, kes valivad selle töö, võib olla ka enam kui üks.

Võimalikke teemasid, kus ülesande lahendamiseks tuleb kasutada Qt-d, on teisigi. Kui leidub huvilisi, siis kõige parem on kokku leppida kohtumises. Istuksime maha ja arutaksime. Minu poole pöördumiseks kasutage maili [viktor.leppikson@liewenthal.ee](mailto:viktor.leppikson@liewenthal.ee)