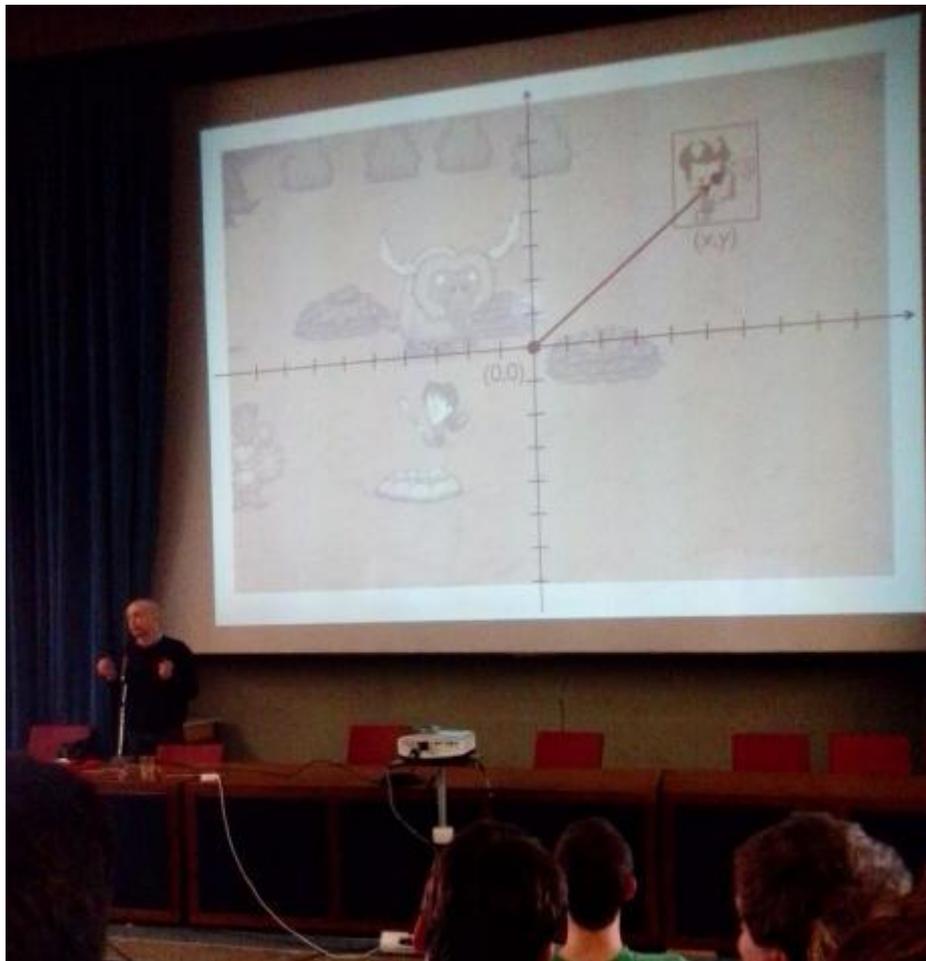


Anno scolastico:
2013-2014

Il giorno 8 aprile si è tenuta la conferenza del **prof. PierLuca Lanzi**, prof. associato del **dipartimento di Elettronica e Informatica del Politecnico di Milano**, sul tema della **programmazione nel campo dei Videogames**.

L'annuale appuntamento, cui hanno partecipato gli studenti delle classi terze del Liceo della Scienza Applicate e dell'Istituto Tecnico sezione Informatica e Telecomunicazioni, è stato quest'anno dedicato il tema della Matematica e della Fisica nella progettazione dei videogames. Ai partecipanti è stato dimostrato che solamente un uso consapevole e corretto delle leggi matematiche che governano la dinamica degli oggetti permettono al programmatore lo sviluppo di movimenti adeguati e realistici dei personaggi all'interno del layout grafico del gioco.

La conferenza ha avuto un seguito nel pomeriggio con un **Workshop di progettazione** che si è tenuto presso i locali messi a disposizione dal DiTeDi di Tavagnacco (Distretto delle Tecnologie Digitali), partner della attività, e a cui hanno partecipato alcuni studenti della scuola assieme a studenti del corso di informatica della Università degli Studi di Udine.



Indicizzazione Robots:

SI

Sedi:

- [Sede Centrale](#)

Contenuto in:

- [News](#)

Tags:

- [videogiochi](#)

Inviato da admin il Gio, 10/04/2014 - 21:57

Source URL (modified on 10/04/2014 - 21:59): <https://web.malignani.ud.it/comunicazioni/news/convegno-sulla-progettazione-di-videogames>