



BIELSK PODLASKI – HARMONOGRAM ZJAZDU

TERMIN: 19-01-2019

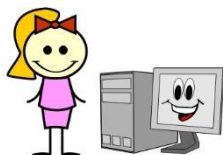
- 1. Przybycie na Politechnikę Białostocką.**
- 2. Podpisanie listy obecności przy Punkcie Informacyjnym.**
*(Wydział Informatyki Politechniki Białostockiej,
ul. Wiejska 45A, 15-351 Białystok – przy szatni)*

Przejdźcie na zajęcia 1 i 2.
(zgodnie z podziałem na grupy)

- 3. Zakończenie zajęć – przejście do autokaru.**

GRUPA I

- 1.** **GODZINA:** 10:00
MIEJSCE: Wydział Informatyki Politechniki Białostockiej, sala 15B1
 (ul. Wiejska 45A, 15-351 Białystok)



**SPOTKANIE
Z PROGRAMOWANIEM**

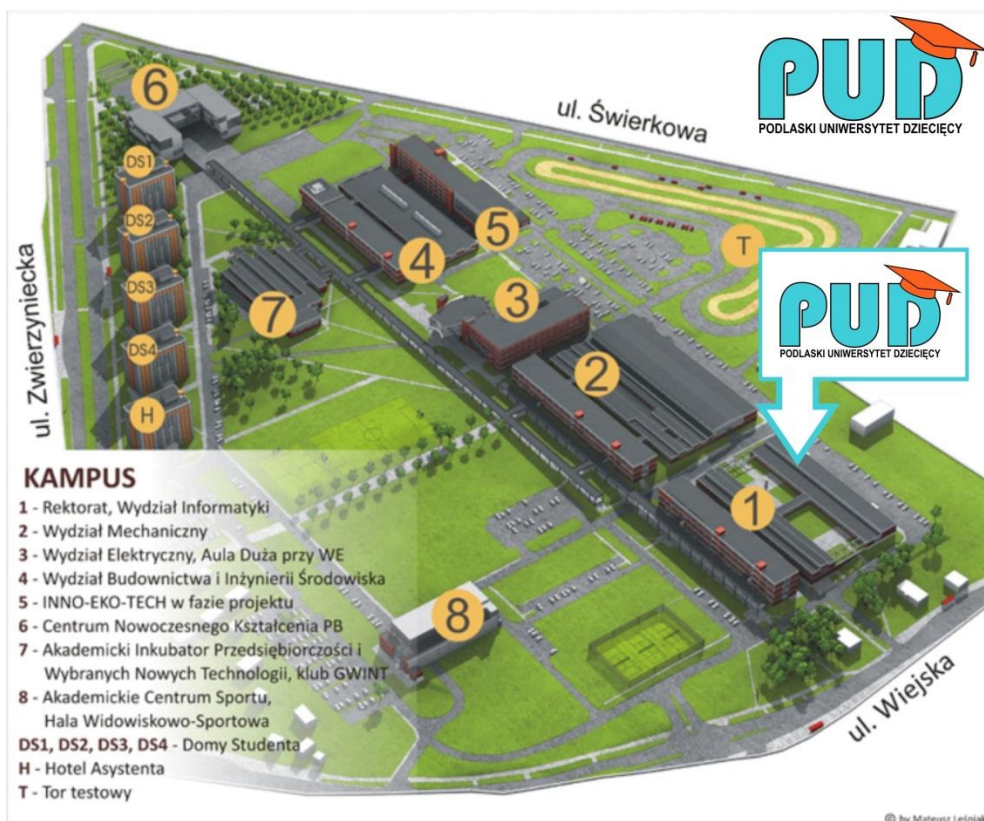
W gry można pograć i dobrze się przy tym bawić. Jednakże lepszą zabawą niż granie może być samodzielne stworzenie gry! W trakcie zajęć przy użyciu Blendera spróbujemy zaprogramować prostą grę typu Labirynt, w którym po ruchomej planszy, na której rozmieszczone będą drewniane ściany, będzie toczyła się kulka. Celem gry będzie przesunięcie kulki z punktu startowego do punktu końcowego poprzez obracanie planszą.

- 2.** **GODZINA:** 11:00
MIEJSCE: Wydział Informatyki Politechniki Białostockiej, sala 27C
 (ul. Wiejska 45A, 15-351 Białystok)



**MATEMATYKA
KRZYWA I SYMETRYCZNA**

Zbadamy, jak przekształcenia na płaszczyźnie zmieniają świat. Będziemy pracować w płaskim układzie współrzędnych, rysując obrazy w symetrii osiowej, punktowej, jednokładności, jak też w przekształceniach, które nie są izometriami (zmieniają odległość).



GRUPA II

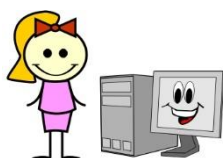
- 1. GODZINA:** 10:00
MIJESCE: Wydział Informatyki Politechniki Białostockiej, sala 27C
 (ul. Wiejska 45A, 15-351 Białystok)



MATEMATYKA
 KRZYWA I SYMETRYCZNA

Zbadamy, jak przekształcenia na płaszczyźnie zmieniają świat. Będziemy pracować w płaskim układzie współrzędnych, rysując obrazy w symetrii osiowej, punktowej, jednokładności, jak też w przekształceniach, które nie są izometriami (zmieniają odległość).

- 2. GODZINA:** 11:00
MIJESCE: Wydział Informatyki Politechniki Białostockiej, sala 15B1
 (ul. Wiejska 45A, 15-351 Białystok)



SPOTKANIE
 Z PROGRAMOWANIEM

W gry można pograć i dobrze się przy tym bawić. Jednakże lepszą zabawą niż granie może być samodzielne stworzenie gry! W trakcie zajęć przy użyciu Blendera spróbujemy zaprogramować prostą grę typu Labirynt, w którym po ruchomej planszy, na której rozmieszczone będą drewniane ściany, będzie toczyła się kulka. Celem gry będzie przesunięcie kulki z punktu startowego do punktu końcowego poprzez obracanie planszą.

