

R-1213

**B. Design Game Second Year
Examination, 2020-2021**

GAME DESIGN

**Paper - Third
Game Engine**

Time : 3 Hours

Maximum Marks : 70

Minimum Marks : 23

खण्ड - अ

(Section A)

लघु उत्तरीय प्रश्न

(Short Answer type Questions)

नोट : किन्हीं पाँच प्रश्नों के उत्तर दीजिए। सभी प्रश्नों के अंक समान हैं।

Attempt any **five** questions. All questions carry equal marks.

[5×5=25]

1. गेम इंजन क्या है? कम से कम 200 शब्दों में बताइए।
What is Game Engine? Explain in minimum 200 words.

2. बिन्दुओं और कार्टेशियन निर्देशांक की व्याख्या कीजिए।
Explain points and cartesian coordinates.
3. गेम डिजाइन की टीम के सदस्य कौन हैं?
Who are the members of game design team? Explain.
4. रेंडर लूप क्या है?
What is Render loop?
5. लॉगिंग एवं ट्रेसिंग के बारे में बताइए।
Explain logging and tracing
6. रेंडरिंग पाइपलाइन को परिभाषित कीजिए।
Define Rendering pipeline.
7. गेम इंजन की स्मृति प्रबंधन के बारे में बताइए।
Explain memory management of game engine.
8. गेम इंजन एचआईडी सिस्टम क्या है?
What is Game Engine HID system?

खण्ड - ब

Section B

दीर्घ उत्तरीय प्रश्न

(Long Answer type Questions)

नोट : किन्हीं *तीन* प्रश्नों के उत्तर दीजिए। सभी प्रश्नों के अंक समान हैं।

Attempt any *three* questions. All questions carry equal marks.

[15×3=45]

1. स्टार्ट अप और शटडाउन सबसिस्टम को निबंधात्मक रूप में स्पष्ट कीजिए।

Explain in essay format startup and shutdown sub system.

2. गेम लूप को विस्तार से परिभाषित कीजिए।
Define game loop in detail.

3. मानव इंटरफेस डिवाइस के प्रकार क्या हैं? विस्तार से व्याख्या कीजिए।

What are the types of human interface devices? Explain in detail.

4. खेल में भौतिकी की निबंधात्मक व्याख्या कीजिए।
Explain Physics in Game in essay format.
5. खेल प्रणाली को निबंधात्मक रूप में परिभाषित कीजिए।
Define Game play system in essay format.

