

Feladat:

Egy kétdimenziós, felülnézetes, ügyességi játék készítése Unity grafikus motor segítségével.

Részfeladatok:**a) A szakdolgozat elkészítéséhez szükséges résztevékenységek:**

A megfelelő szakirodalom megismerése. A játék megtervezése és megvalósítása Unity játékmotor segítségével, C# nyelven. A játék során különböző nehézségi szintű, előre elkészített pályákat kell teljesíteni, ahol ellenségek és csapdák akadályozzák a továbbjutást. A játékban lesz életerőtöltés és az ellenségek által 'dobott' érmék segítségével történő fejlődés. Nem játékos karakterek is szerepet kapnak a játékban.

b) A szakdolgozat főbb részei:

Rövid betekintés a 2D játékokba. A Unity motor jellemzői, releváns részletei és szolgáltatásai. Az elkészített szoftver dokumentációja.

Belső konzulens: Pusztai Pál e. adjunktus, Matematika és Számítástudomány Tanszék

Külső konzulens: Kovacsics Tamás, Jedlik Ányos Gépipari és Informatikai Technikum