

2D játékfejlesztés LibGDX fejlesztőeszköz segítségével



Készítette:

Kovács Szabolcs

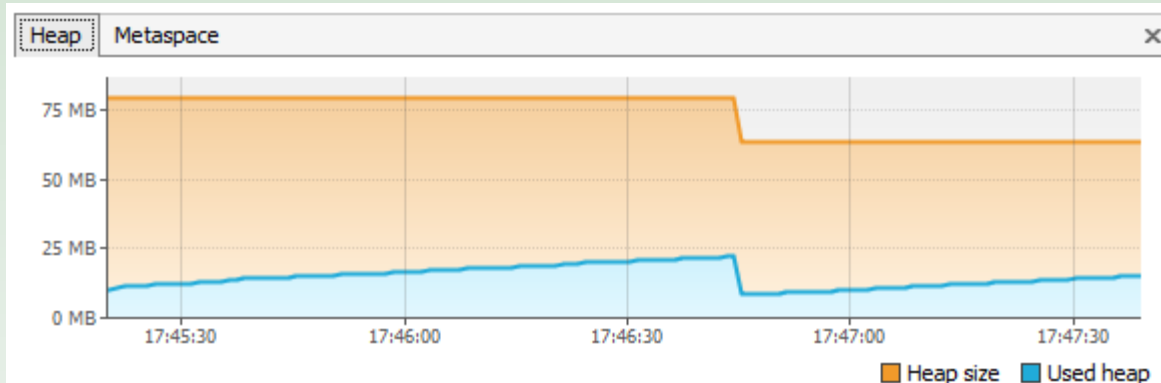
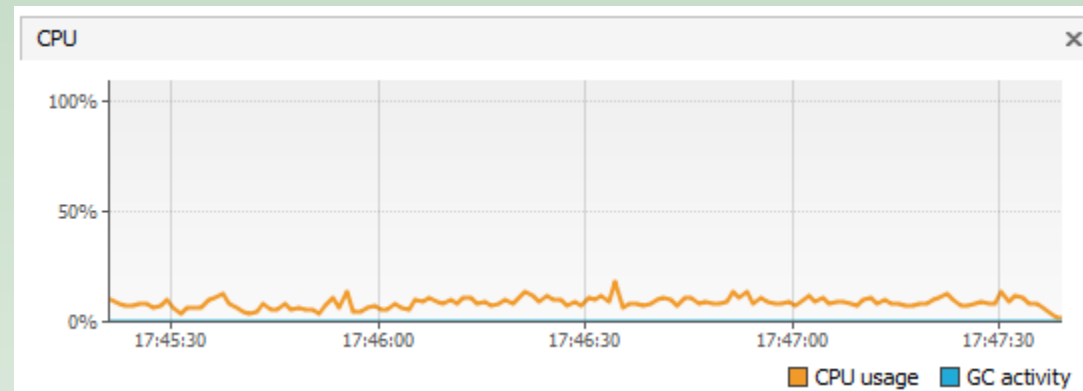
A feladat

Egy kétdimenziós játék megtervezése és fejlesztése

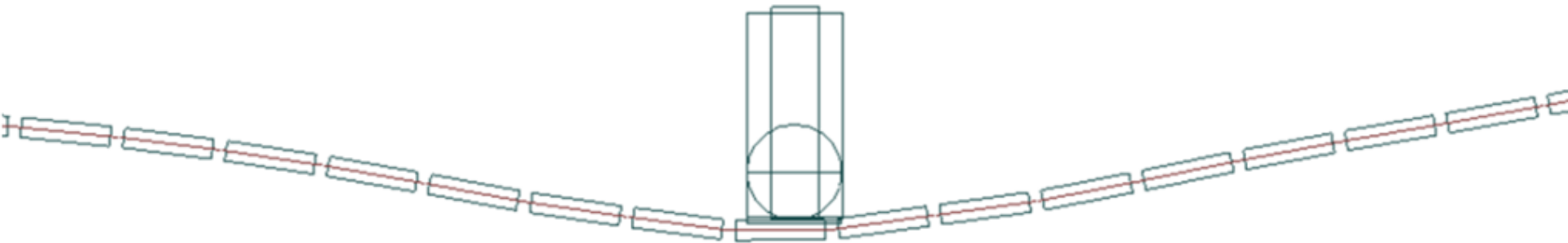
- Java-ban
- LibGDX fejlesztői eszköz segítségével
- Fizikai motorral
- Csontvázalapú animációval
- Fényeffektekkal

Java és a Garbage Collector

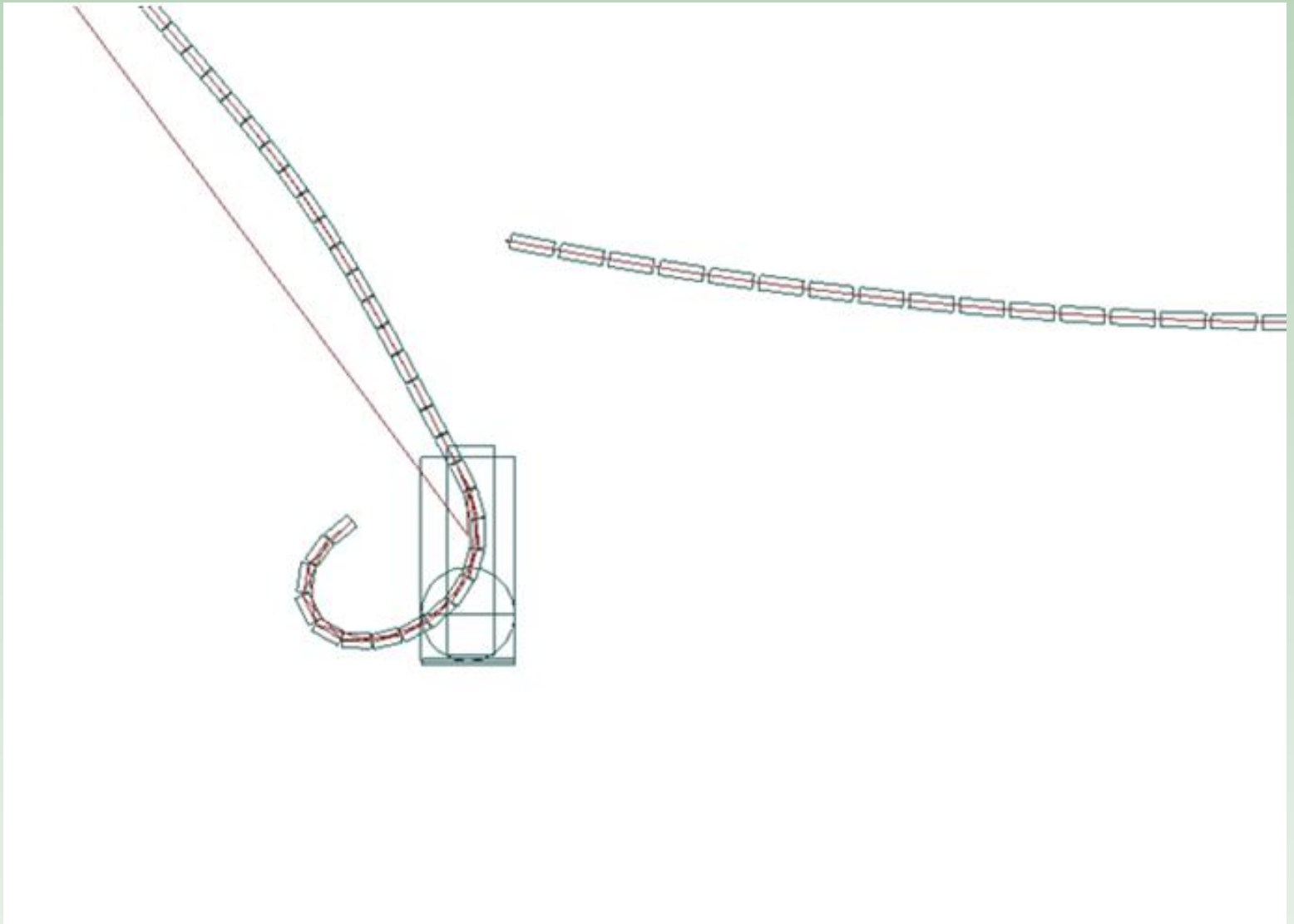
- Garbage Collector okozta problémák
- Újrahasznosítás
- Pooling



Box2D használata: Híd

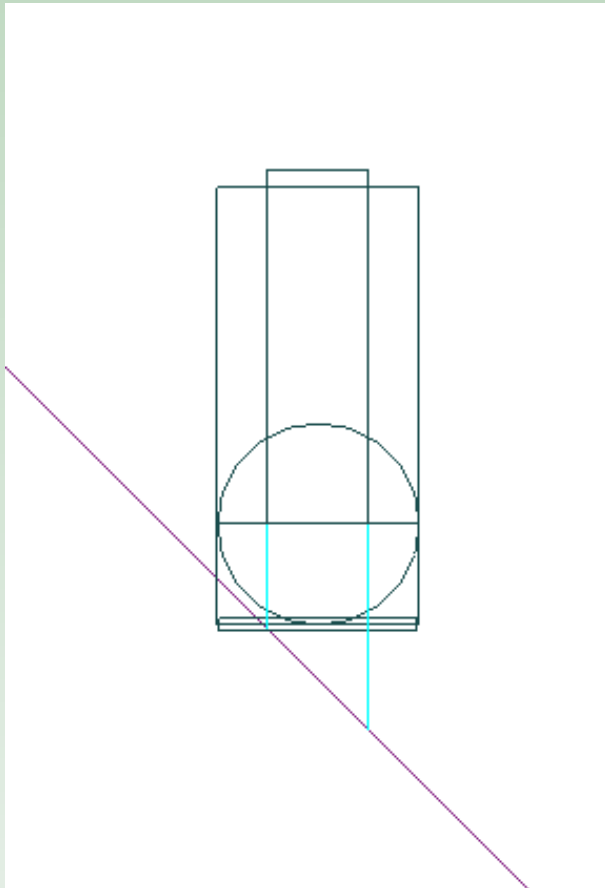


Box2D használata: Kötelek

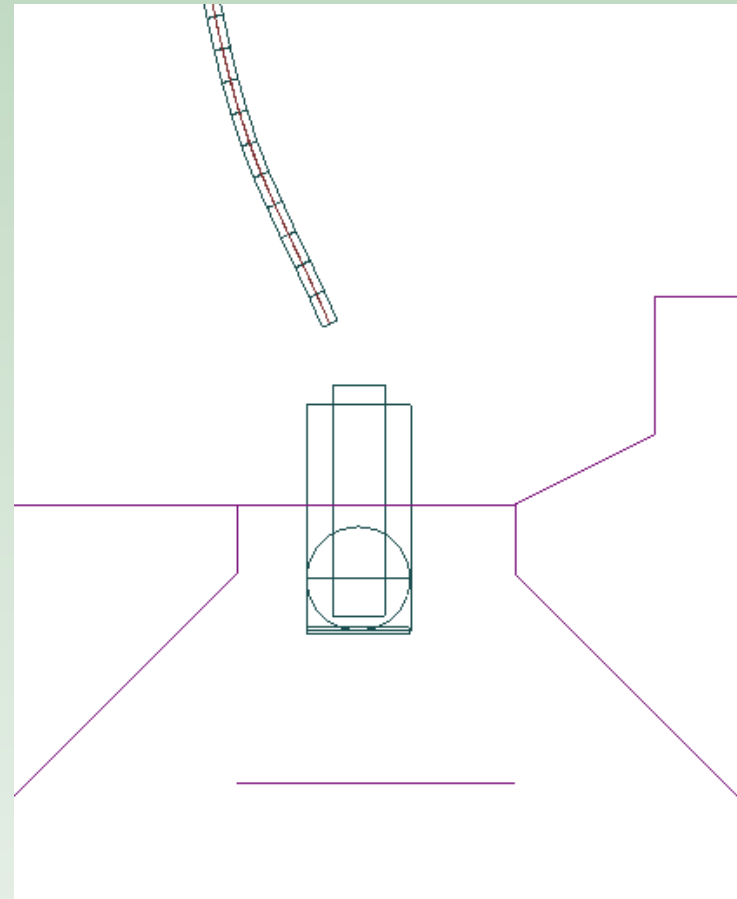


Karakter mozgatása I.

Karakter felépítése:



Mozgatása:

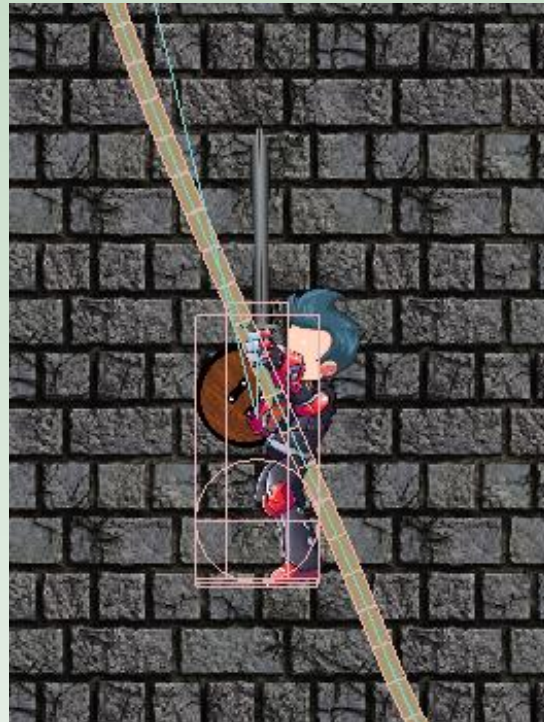


Karakter mozgatása II.

Ugrás:

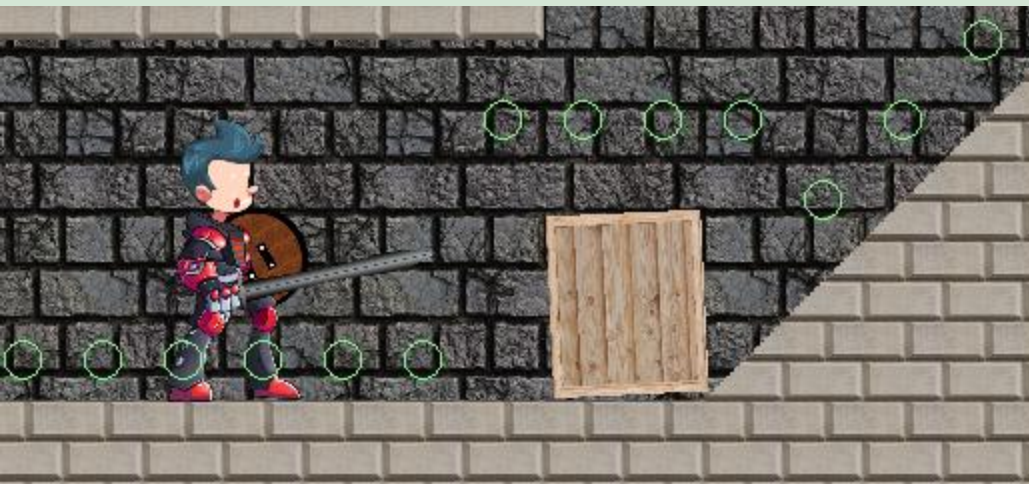


Kötélmászás:



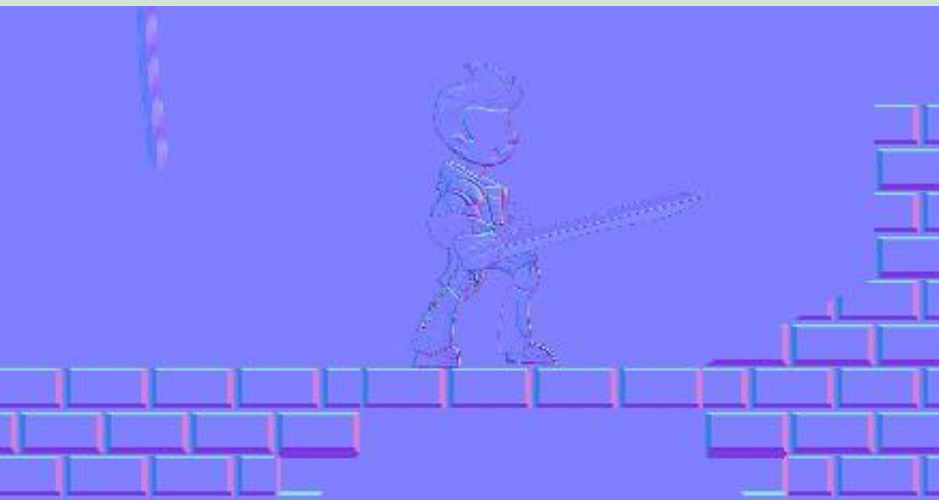
Mesterséges intelligencia

- Összetett állapotgép
- Dinamikusan adaptálódó gráf
- Ellenfél navigálása a pályán



Fényeffektek készítése shader-ekkel

- Ambient Light
- Fénymesh készítése
- Normal mapping



A játék struktúrája

- Miért volt szükség egy új struktúra kialakítására?
- Milyen átalakításokat végeztem el?
 - Entity
 - Render
- Megoldotta a problémákat?

Projekt menedzsment

- Miért szükséges a projekt menedzsment?
- Git használata
- Issue-k készítése
- Haladás nyomon követése

További tervek

- Animációk készítése
- Harcrendszer implementálása
- Meglévő rendszerek tökéletesítése
- Taktikai képernyő hozzáadása
- Szerepjáték elemek hozzáadása