

Feladat:

Egy kétdimenziós, stratégiai játék elkészítése 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 az egyetlen játékos a számítógéppel, mint ellenféllel játszik. Mindkét félnek van bázisa, ahol a harchoz szükséges erőforrások „megtermelhetők” (pl. pénz, fegyver, épület), és vannak csapatai, amelyek irányíthatók és „harcra foghatók”. A cél az ellenfél bázisának „elpusztítása”, ill. a saját bázis „megvédeése”. Különböző nehézségi szintek, hang- és látványeffektusok alkalmazása.

b) A szakdolgozat főbb részei:

Rövid betekintés a valós idejű, stratégiai 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: Paukovitsné Horváth Edit, igazgató, Mate Meršić Miloradić Horvát Óvoda és Általános Iskola