

Feladat:

Egy olyan kétdimenziós, akció-platformer játék megtervezése és kivitelezése, amely fizikai motort használ.

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

A megfelelő szakirodalom megismerése. A játék célja a főhős minél tovább történő életben tartása. A játék során előre elkészített pályákon navigálunk a főhőssel, miközben különböző fajtájú, egyre nehezedő akadályokat és ellenségeket kell leküzdenünk, ill. legyőznünk, amelyhez adott fegyverkészlet (kézi- és lőfegyverek) és megszerezhető életerők állnak a rendelkezésünkre. Az ellenfelek lehetnek statikusak és dinamikusak, típusonként más és más jellemzőkkel. A játékot különböző beállítások mellett (pl. hang, nehézségi szint, pályák) játszhatjuk.

b) A szakdolgozat főbb részei:

Rövid betekintés a 2D-s Android játékokba. A feladatra megtervezett és elkészített szoftver dokumentációja.

Belső konzulens: Pusztai Pál egyetemi adjunktus, Matematika és Számítástudomány Tanszék

Külső konzulens: Mátis László, Infoartnet Zrt., Győr