

MAKKY RICHARD

# 2D JÁTÉKFEJLESZTÉS LIBGDX FEJLESZTŐESZKÖZ SEGÍTSÉGÉVEL ÖSSZEFOGLALÓ

Szakdolgozatom témája egy játékprogram fejlesztése Android operációs rendszerre. Az okostelefonok érintéssel képesek információt szerezni a környezetükből különböző szenzorok segítségével. A játékprogram számítógépen is futtatható, a szenzoros irányítás mellett lehetőségünk van a hagyományos billentyűzet és egér használatára is.

A játékprogram főbb jellemzői: kétdimenziós, oldalnézetes ügyességi játék. A cél az, hogy a főhőst minél több körön keresztül életben tartsuk. A főhős képes a kétirányú haladásra, és a pályán haladva ellenfelek próbálnak megakadályozni. Az ellenfelek több típusa megjelenik a pályán, melyek különböző képességekkel rendelkeznek. Az ellenfelek élete és sebzési ereje körönként növekszik. Egy körnek akkor van vége, ha minden ellenfél eltűnt a pályáról. A kör vége után kezdődik egy új kör, melyben az ellenfelek regenerálódnak. Az ellenfelek legyőzése a főhőst megjutalmazza egy bizonyos mennyiségű életerővel.

A játékot Java programozási nyelven fejlesztettem, a LibGDX keretrendszer segítségével. A dokumentációban jellemzem a fejlesztőkörnyezetet, illetve az egyéb segédalkalmazások használatát is. Ezt követi a játék funkcióinak és működésének a specifikációja, az egyes elemek/objektumok megtervezése, valamint a játék során bekövetkező események leírása. A dokumentáció részét képezi a felhasználói dokumentáció is, amelyben a játék használatának mikéntjét mutatja be.

**Kulcsszavak:** Android, Java, LibGDX, 2D akció-platformer játékfejlesztés