

Feladat:

Egy olyan kétdimenziós, ügyességi játék megtervezése és kivitelezése, amely egy meglévő grafikus könyvtárat (Simple and Fast Multimedia Library) használ.

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

A megfelelő szakirodalom megismerése. A játék során egy főhőst kell átjuttatnunk véletlenszerűen generált, egyre nehezedő szinteken, miközben rendre legyőzzük az adott szinten található főellenséget. A szinteken szobák találhatók, amelyekbe belépve tárul fel a tartalmuk. A szobákban lévő ellenségek különbözőek (küllem, viselkedés), a szintekhez igazodóan egyre veszélyesebbek. A szobákban lehetőség van különféle tárgyak megszerzésére is, amellyel a főhős segítheti az előrehaladását. A játékot hang effektusok színesítik.

b) A szakdolgozat főbb részei:

Az SFML lehetőségeinek, szolgáltatásainak rövid bemutatása, szerepe a játék megvalósításában. A feladatra megtervezett és elkészített programrendszer dokumentációja.

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

Külső konzulens: Burus László tanár, Győri Szolgáltatási Szakképzési Centrum