

Feladat:

Egy olyan háromdimenziós ügyességi játék megtervezése és kivitelezése, amely Unity játékmotort használ.

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

A megfelelő szakirodalom megismerése. A játék során egy főhőst kell átjuttatnunk előre elkészített pályákon. Az egyre nehezedő játék statikus és dinamikus csapdákat, ellenségeket, begyűjthető tárgyakat tartalmaz. Hang effektusok alkalmazása, különféle beállítási lehetőségek biztosítása, többnyelvűség.

b) A szakdolgozat főbb részei:

Rövid „betekintés” a 3D-s játékokba. A Unity játékmotor lehetőségeinek, szolgáltatásainak rövid bemutatása, szerepe a játék megvalósításában. A feladatra megtervezett és elkészített szoftver dokumentációja.

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

Külső konzulens: Horváth Gabriella Rendszer konzultáns