

Feladat:

Egy körökre osztott, harcrendszerrel ellátott kártyajáték megtervezése és megvalósítása, amely dinamikus generált, sakktáblaszerű csatateren lehetővé teszi a karakterek mozgását.

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

A megfelelő szakirodalom (pl. Unity Game Engine) megismerése. A játék során különböző nehézségű („tudású”) gépi ellenféllel játszunk, cél a gép legyőzése. A játék „elemei”: dinamikus generált térképek; kártyák, mint harci elemek; akciópont; életpont. A kártyák fajtái: „fegyver”, „eszköz”, „képesség”. A kártyákból „pakli készíthető”, amelyből a játék során „körönként” egyet kapunk. A térképen „mozoghatunk”, a helyzetünk és a kártyáink alapján a kártyák megfelelő „kijátszásával” kell az ellenfelünket legyőznünk, azaz életpontját „0-ra redukálnunk”.

b) A szakdolgozat főbb részei:

Rövid „betekintés” a stratégiai kártyajátékokba. A feladatra megtervezett és elkészített szoftver dokumentációja.

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

Külső konzulens: Görcs József, szoftverfejlesztő mérnök, Audi Hungária, Győr