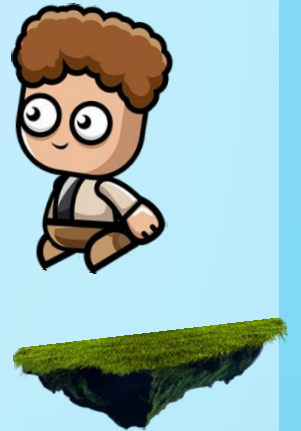




2D JÁTÉKFEJLESZTÉS ANDROID PLATFORMRA

Végh Gábor



A játék leírása

- Platformokon ugrálunk
- Ellenfelek jelennek meg
- Pontokat gyűjtünk
- Minél magasabbra kell jutnunk
- Kétnyelvű felület



LibGDX keretrendszer

- Java programozási nyelv
- Több platformra való fejlesztés
- Grafikus szolgáltatások
- Matematikai és fizikai szolgáltatások



Modellek megtervezése

- Szélesség, magasság
- Pozíció
- Sebesség
- Képességek, tulajdonságok



Pálya generálása

- Platformok, ellenfelek és egyéb objektumok létrehozása
- Véletlenszerű elhelyezés
- Fokozatosan nehezedő pálya



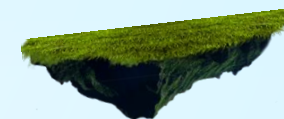
Események

- Ütközés ellenféllel
- Pontszerzés
- Rakétahátizsák felvétele
- Kapszula felvétele
- Ellenfelek ránk támadnak
- Mi támadunk az ellenfelekre



Beállítások

	CONTROL 		IRÁNYÍTÁS 		
	VIBRATION 		REZGÉS 		
	LANGUAGE 		NYELV 		
	VOLUME 		HANG 		
EASY	MEDIUM	HARD	KÖNNYŰ	NORMÁL	NEHÉZ
BACK			VISSZA		



BACK

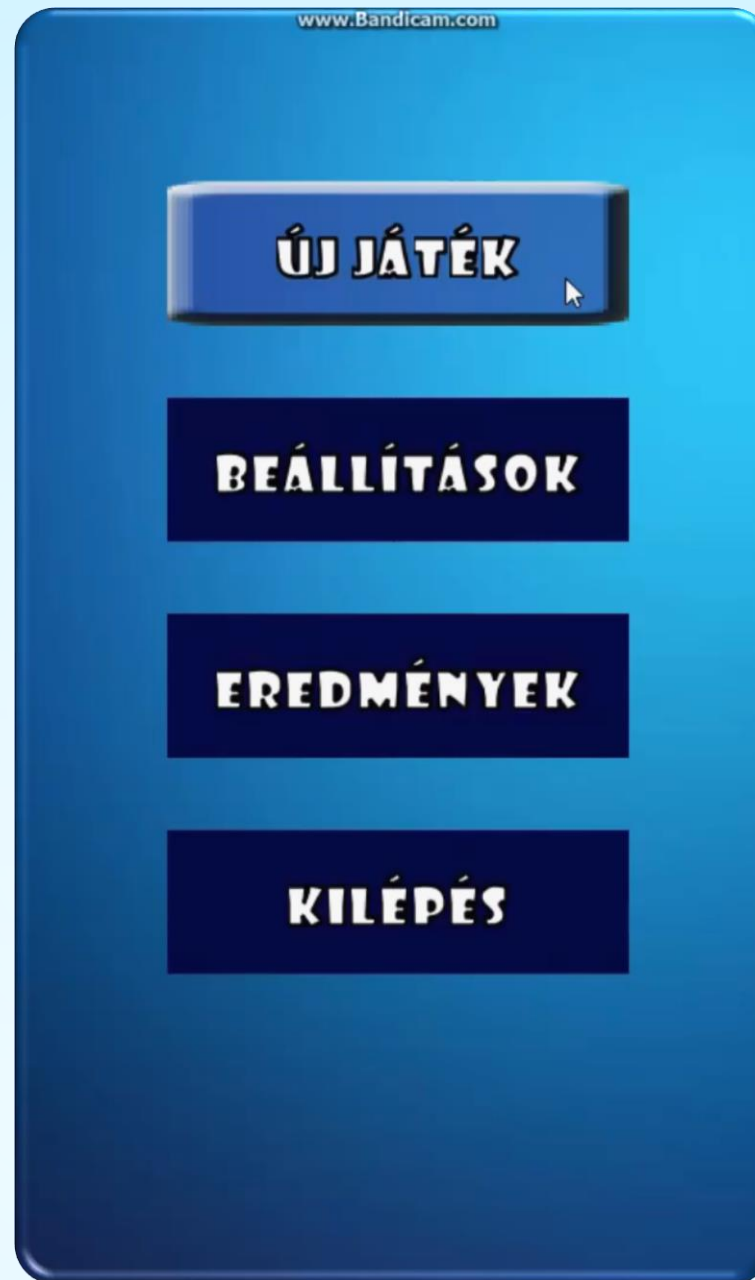
VISSZA

Eredmények

- Súlyozott pontszámítás (pont, magasság)
- Eredménylista kezelése
- Három nehézségi szinthez külön lista tartozik



Játékmenet



Köszönöm a figyelmet !

