

Vizsgaremek specifikáció

Nagy Illés, Kondor Ármin Áron, Zsidó Ruben



2022. szeptember 15.

*Specifikáció*

**Követelmények: Frontend, Backend és adatbázis összefüggő használata.**

**Tisztakód betartása, szemléletes, jól formalizált, alkotás.**

* Meg kell adni a programunk bemenő adatait és azok értelmezési tartományait.
* Meg kell adni a kimenő adatunkat, azaz mit szeretnénk ki számítani, esetlegesen milyen modelleket vagy elemeket akarunk importálni és exportálni.
* Az előfeltételekben adjuk meg a bemenő adatókra vonatkozó feltételeinket.
* Bele kell írnunk a feladat megoldásához szükséges elemek/adatok használatát.
* Használt programok, nyelvek és szolgáltatások legyenek pontosan megjelölve verzió szám szerint.
* Tisztakód és átláthatóság az egyik fő cél legyen.
* A csapattagok által használt kommunikációs eszközök, amelyek alkalmazások vagy fizikai eszközök, azok legyenek megjelölve.
* A program dokumentálása történjen meg, amellyel a program elkészítését lehet látni.

Tervezett mérföldkövek a projektben

* Egy adatbázis, frontend és backend kapcsolatát alkotó játék számunkra fő szempont.
* Rendelkezni fog egy weboldallal amely majd az adatokat tárolja nekünk, adott „score” úgy nevezett pont számok össze hasonlítása miatt , amelyet a későbbiekben megalkotott tényezők fognak alakítani nekünk.
* Rendelkezni fog pálya résszel/részekkel, amelyek a felhasználói élményt fogják több teszt után sikeresen érezhetőbbé és sokkal élvezhetőbbé tenni.
* Rendelkezni fog egy játékossal és 1-2 „npc” azaz nem játékos karakterrel, a projekt nehézsége fogja eldönteni azt, hogy ez mennyire valósul meg.
* A játékos olyan szintre fog felemelkedni, mint harcrendszer és testmozgás, interakció szempontjából, hogy az egy nagyon élvezhető élményt nyújtson a játékosnak.
* Különböző modellek és azoknak a megalkotása lesz az egyik fontos szempont.
* Úgy nevezett „Boss” vagyis fő ellenséget is tervezünk bele, mennyisége függ attól, hogy a modellezés és a harcrendszer esetleg mennyi időt fog időbe venni.