

DUNOESO  
OF HELL

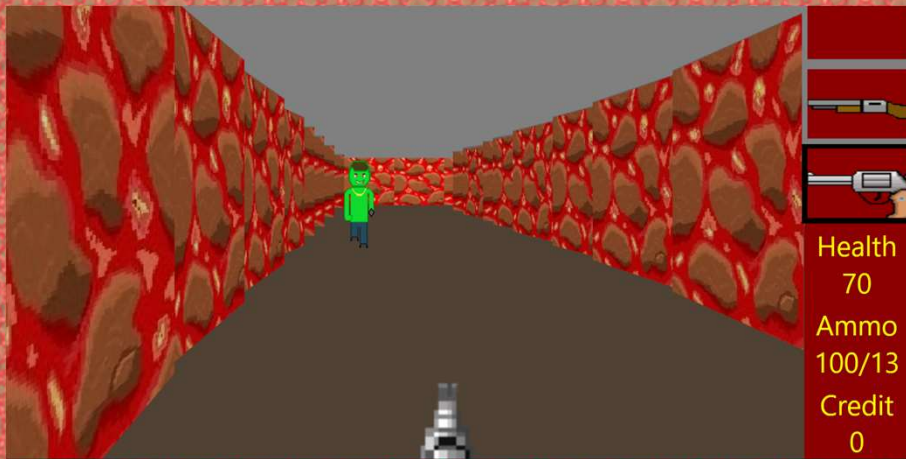
Készítették:

Pálosi Ákos – RVOFTB  
Surányi Áron – A90TMG  
Szele Ferenc – A0Y0RM



# Játék rövid bemutatása (miről szól, mi a cél stb.)

- Egyetemről kibukott diák rémálma
- Szörnyek = tantárgyak
- Szörnyeket ölvé plusz kreditek szerzése

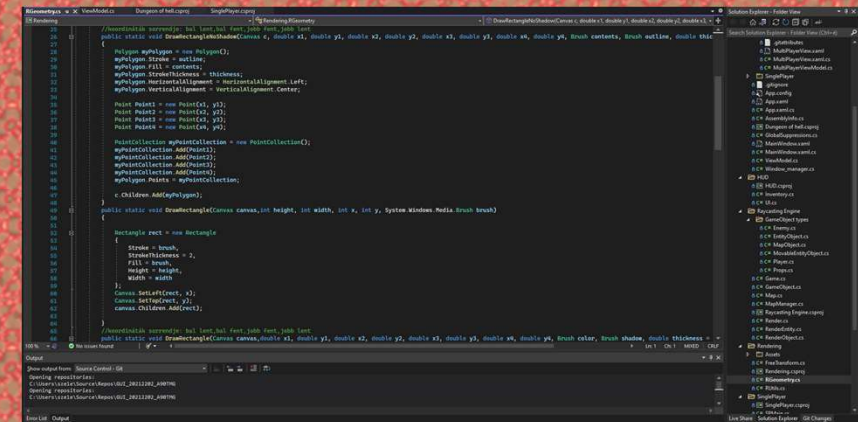
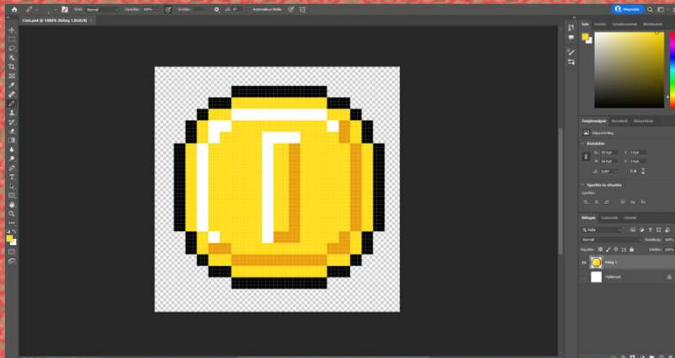


**DUNGEON**  
*OF HELL*



# Csapaton belüli feladatkörök leosztása emberenként

- Ákos: frontend/backend
- Feri: kezdetben multi majd frontend
- Áron: backend és a projekt vezetése



DUNGEON WELL



# Felmerülő technikai / szakmai problémák bemutatása és azok megoldása

- Ellenségek és tárgyak elhelyezése 3D-ben:
  - Koordináta geometria segítségül hívása
  - A teret kis téglalapok alkotják
- A képek hátulról befelé töltődnek be
- A falak textúrázása:
  - Hosszúkás téglalapok négyszögekké rendezése
  - Textúrák transzformálása

DUNGEON  
OF WELLS



# Felmerülő emberi problémák bemutatása és azok megoldása (ha voltak)

- Nem igazán jelentkeztek
- Időbeosztást nehéz volt egyeztetni

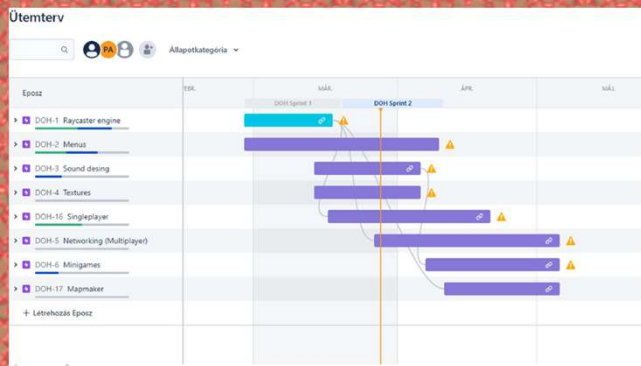
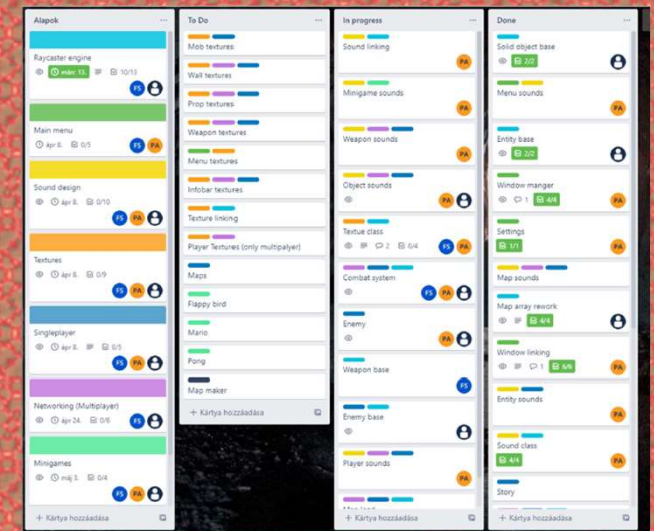


NUMBER OF WELL



# Felhasznált módszerek / módszertanok / egyéb egyetemi tanulmányoktól függetlenül külső eszközök bemutatása és

- Tervezéssel kezdtünk:
  - Kezdetben trello
  - Később váltás jirára
- Scrum fejlesztési elv:
  - Sprintek indítása
  - Sprint előtt feladatok megbeszélése



DUNGEON OF HELL



# Konklúzió a fejlesztés kapcsán

- Nagyrészt sikerrel zárult
- Az eredeti terv több funkciót tartalmazott:
  - Pálya készítő
  - Multiplayer mód
  - De sajnos az idő nagy ellenségünk volt
- A játék egy demónak készült

DUNGEON  
OF WELLS



# A csapatvezető személyes értékelése a csapattagokra

- Ákos 5
- Feri 4
- Áron 4

**DUNDEE**  
**OF WELL**