

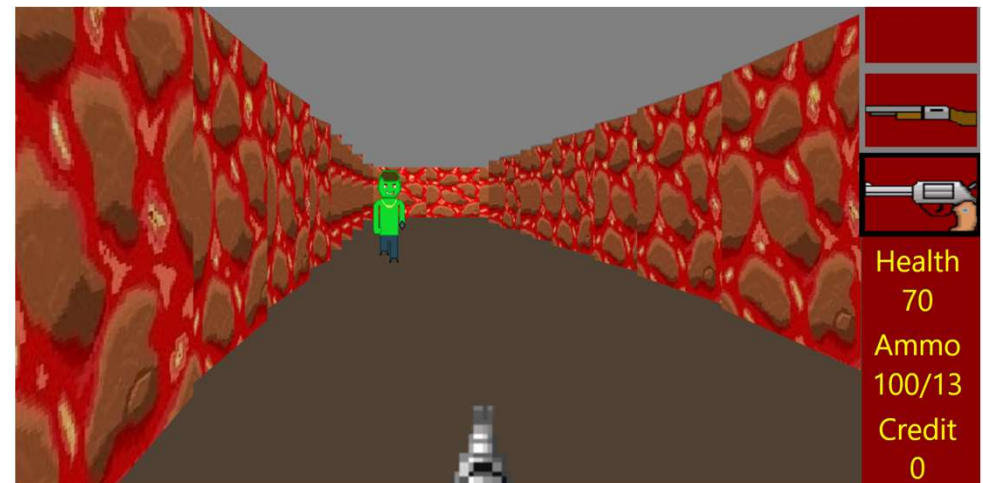
DUDE OF HELL

Készítették:

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

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

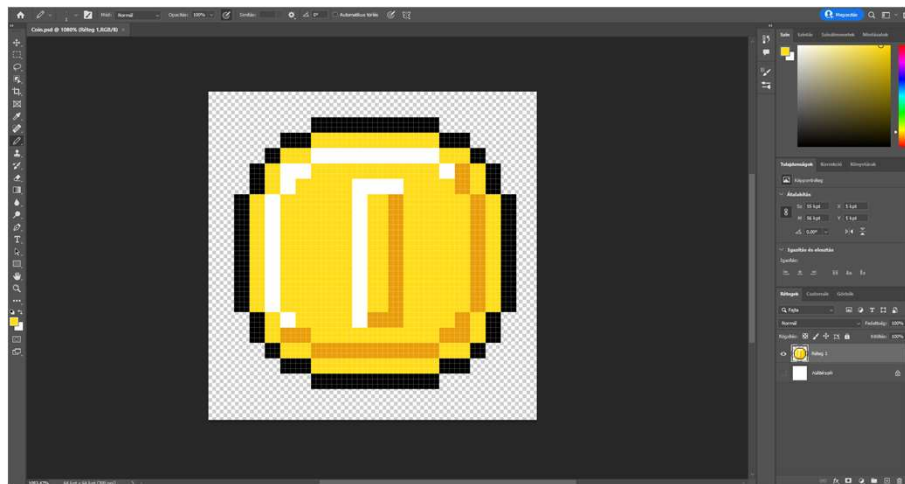
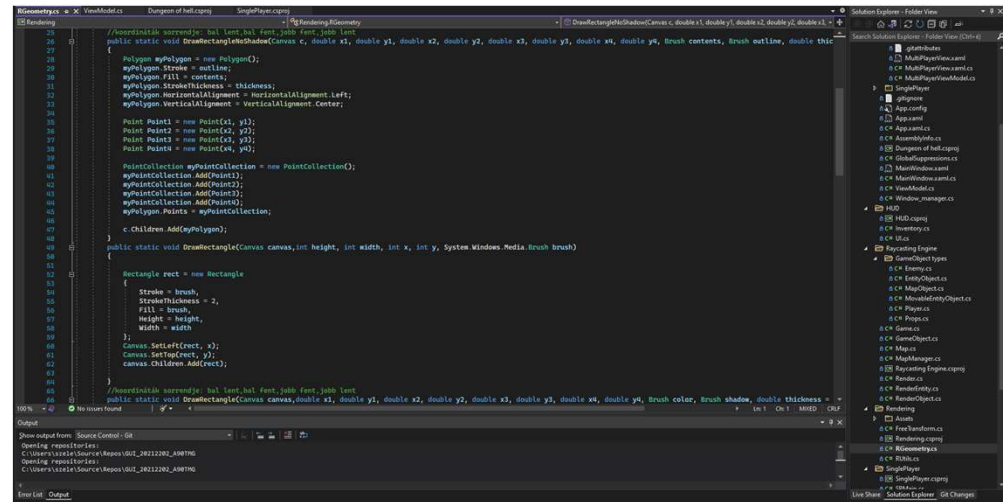
- Egyetemről kibukott diák rémálma
- Szörnyek = tantárgyak
- Szörnyeket ölvé plusz kreditek szerzése



DUKE OF HELL

Csapaton belüli feladatkörök leosztása emberenként

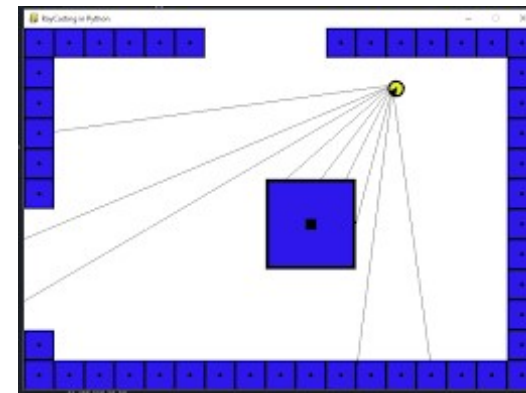
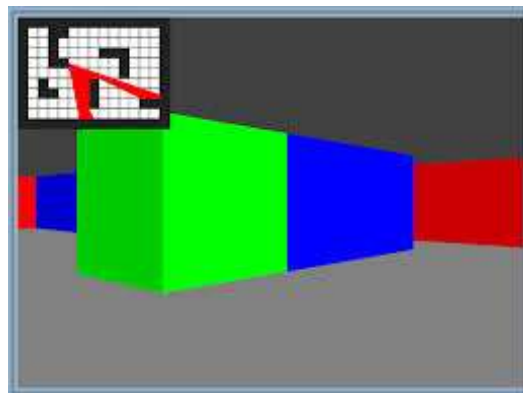
- Ákos: Fullstack
- Feri: Kezdetben multi, majd frontend
- Áron: Backend és a projekt vezetése



DUNGEON OF HELL

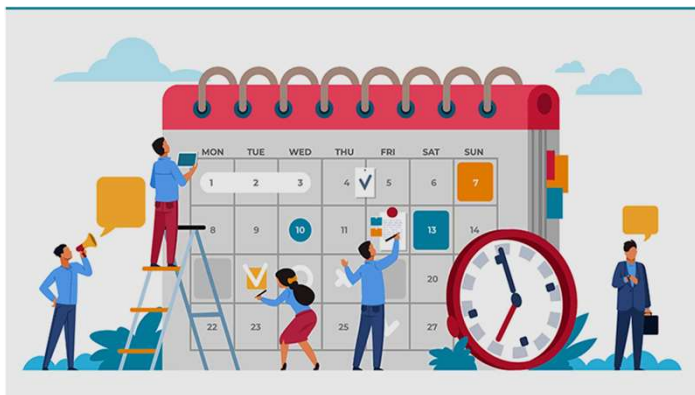
Felmerülő technikai / szakmai problémák bemutatása és azok megoldása

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



DUNGEON OF HELL

Felmerülő emberi problémák bemutatása és azok megoldása (ha voltak)



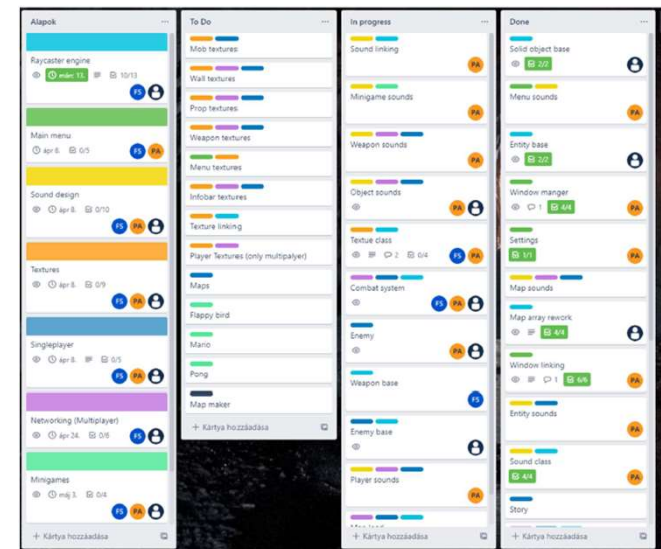
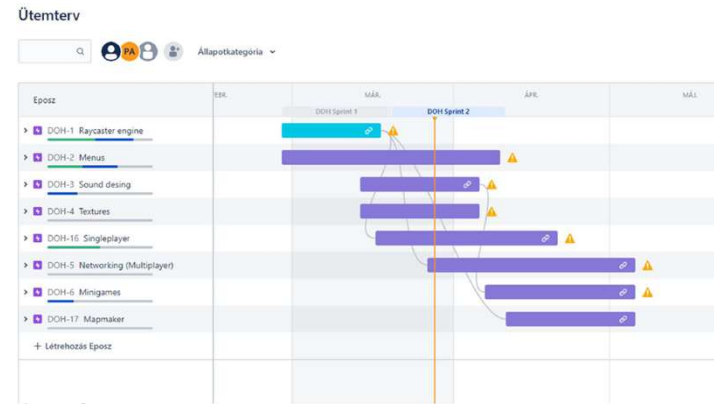
- Nem igazán jelentkeztek
- Időbeosztást nehéz volt egyeztetni

EVERYONE
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 WELL



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



**DOWNED
OF WELL**

A csapatvezető személyes értékelése a csapattagokra

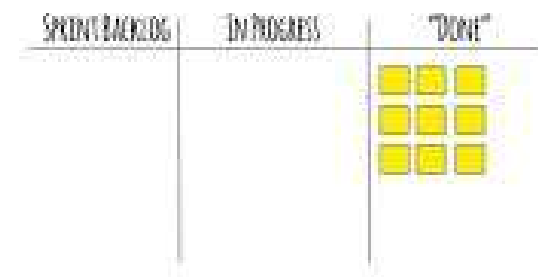
Sokat fejlődünk és tanultunk a fejlesztés alatt.

Megismertük erősségeinket és gyengeségeinket.

Értékelés:

- Ákos 5
- Feri 4
- Áron 4

WHEN THE SCRUM DEVELOPMENT TEAM FINISHED ALL OF THE PLANNED SPRINT BACKLOG...



DONE
OF WELL