Android project

Tartalom

[1. Ötletelés 2](#_Toc59104405)

[1.1. Infrastruktúra 2](#_Toc59104406)

[1.2. Játékszabály 2](#_Toc59104407)

[1.3. Implementáció 3](#_Toc59104408)

[1.3.1. Játéklogika 3](#_Toc59104409)

[1.3.2. Grafika 3](#_Toc59104410)

[1.3.3. Egyéb 3](#_Toc59104411)

[2. Dokumentáció 4](#_Toc59104412)

[2.1. Játék leírása (játékszabály) 4](#_Toc59104413)

[2.2. User Manual (mit hol hogyan) 4](#_Toc59104414)

[2.3. Tervezés 4](#_Toc59104415)

[2.4. Változások a dokumentációban 4](#_Toc59104416)

[3. Tipps & tricks / Must do things 4](#_Toc59104417)

[4. Ki mit csináljon? 5](#_Toc59104418)

# Ötletelés

## Infrastruktúra

[ITT VAN A GIT REPO LINKJE](https://github.com/BotondProhaszka/AndroidProject.git)

* Milyen környezetben, nyelv(ek)en írjuk? Hogyan dolgozzunk rajta egyszerre többen?
* Git repo mindenképp kell, ott könnyen tudjuk kezelni és tárolni a projektet
* [Videó Github és unity összekötéséhez](https://youtu.be/qpXxcvS-g3g)
* [Youtube videósorozat játékfejlesztésről unity-ben](https://youtu.be/CGleQZVgdN4)

## Játékszabály

Leírás:

A játkosnak egy labirintusból kell kijutni. Egy kezdőpontból kiindulva kell megkeresnie a kiutat. Egy kijárata van a labirintusnak. A labirintus néhány pontján feladatok, kihívások vannak elhelyezve, amiket teljesíteni kell a kijutásért. A labirintusban véletlenszerűen (kis valószínűséggel) találhatóak lootboxok, amikből jutalmat (pl.: stíluselemek [milyen színű a pálya, színes-e], grafikai elemek [pl.: skines entitások, modulok], jobb textúra beállításának lehetősége stb.…) szerezhet. A lootboxokból szerezhető jutalmakból egyszerre 4 lehet aktív, de ezeket a játékos a már megszerzettekből szabadon választhatja ki.

A labirintusban a feladatok lehetnek logikai feladatok (pl.: olyan harc/játék, ahol az előre jutásért valamilyen kérdésre kell válaszolni, IQ-teszt-féle feladványt kell megoldani), minigame-k, harc alapú, ahol le kell győzni az ellenfelet, gyorsasági alapú feladatok.

Egyjátékos módban a játékos feladata, hogy minél gyorsabban jusson ki a labirintusból.

Többjátékos módban a játékosok feladata és célja, hogy elsőként jussanak ki a labirintusból. Többjátékos módban vannak olyan feladatok is, amikkel a másik játékost lehet hátráltatni, de ezek használatához nehezebb feladatot kell teljesíteniük, és a labirintus csak [játékosok száma] darab helyén található meg.

Ötletek:

* Labirintusból ki kell jutni, feladatokat kell közben megoldani
* Mi lenne, ha lennének benne olyan bot lények (mint pl minecraftban a falusiak, vagy Stardew Valley-ben a botok) (szerényen magamról elnevezve Boti botok -> Tibotok xD), akiktől lehet segítséget kérni (pl.: merre kell menni, hogy kijussunk), de nem mindegyik mond igazat, és multiban meg lehetne őket győzni, hogy a többi játékosnak hazudjon és ezért cserébe vinni kell neki valamit, de lehet, hogy amikor megpróbáljuk meggyőzni és rábólint, akkor már nekünk hazudik? 😂 És ez is lootboxból nyitható skill lenne, hogy milyen eséllyel hazudik nekünk a hazudó bot. Singleplayerben is lehetnek ilyenek, csak ott persze nem lehet meggyőzni, hogy hazudjon másnak, de nekünk ugyanúgy hazudhat.
* Lehetnének megszerezhető állatok is, amik valamilyen random képességet/segítséget adnának. Pl a róka 🦊 segít a logikai feladványokban, vagy a medve segít a harcban vagy a kaméleon láthatatlanná tesz egy ideje.
* A stíluselemeket te választod meg. Pl.: hogy legyen színe a játéknak vagy kevésbé legyen pixeles stb...
  + Ezeket úgy kell megszerezni a pályákon.
  + Csak x darabnyi ilyet lehet egyszerre (fizetni lehet, hogy eggyel több legyen 😁)
* stílus/téma:
  + Dungeon
  + ((Pixelart(?)))
  + Szabadulószoba
  + Lehetnének a játékosok cuki szörnyek
* Feladatok a labirintusban:
  + pl el kell vinni innen oda valamit
  + Fight
  + Puzzle
    - Minigame
    - gyorsaság (pl egyszerre kell lenyomni két gombot)
  + Akkor veszít valaki, hogyha meghal vagy lejár az idő, vagy feladja a pályát
* Multiplayerben:
  + Ki jut ki előbb az adott pályáról
  + Nehezítés lehetne, hogy néha az ellenséget irányítod, vagy nem látod a pályát...
  + Csapdákat kell rakni a másiknak
* Singleplayerben:
* Történet:

## Implementáció

### Játéklogika

### Grafika

* kb minden lehet gomb is Unityben, pl a képek

### Egyéb

1.3.4 Hangok/Zenék

# Dokumentáció

## Játék leírása (játékszabály)

## User Manual (mit hol hogyan)

## Tervezés

## Változások a dokumentációban

# Tipps & tricks / Must do things

* Mindenkinek:
  + beszédes file-/változó-/függvény-/osztály-/stb. neveket adjunk (nem jó a *something, int n, counter* stb.)
  + Iránymutatás nevekre:
    - * ékezetek und szóközök sind VERBOTEN
      * fájlnevek (pl kép/mappák/zenék/hangok): minden kisbetű, ha több szóból áll, közéjük alávonás (’\_’) pl.: *image.png* vagy *long\_menu\_song.mp3*
      * Osztálynevek: Minden szó első betűje nagy, egybe az egyész pl.: *Game.class* vagy *MainGame.class*
      * Kódban változók nevei: első betű kicsi, minden többi szó első betűje nagy, egybe az egész, pl.: *myVariable* vagy *nuberOfBlabla*
      * Függvények/metódusok nevei: ugyanaz, mint a változók nevei, pl.: *getNumberOfOkostojasok();*
* Kódolóknak:
  + Szép kódot írjunk :D
  + !!!KOMMENTELJÜNK!!! Legalább azt, hogy egy függvény mit csinál (+ bemenetek/kimenetek) és kerüljük az olyan kommenteket, hogy *„Nem tudom miért kell, vagy mit csinál, de nélküle nem megy”*
  + Új scriptnél/modulnál/akárminél a tetejére komment, ki csinálta, miért, mit tud majd, feladatok/felelősségek
  + Volt ez prog 1-ből, hogy függvényeknél a nyitó kapcsos (’{’) egy sorban legyen a fejléccel, azt hiszem, hogy ez VS-ben alapból nem így van, hanem új sorba dobja, legyen úgy minden, ahogy a VS akarja, tehát ha valamire enter/tab-ot nyomunk és bedobja nekünk, akkor hagyjuk úgy
  + ctrl+c/ctrl+v-t ne nagyon használjunk a forráskódokban, ne legyen egy dolog két helyen leírva, minden max egy helyen legyen, ha valamit újra fel akarunk használni, írjunk rá függvényt
* Próbáljunk meg a projekten belül mappákba szervezni mindent logikusan. Ne kelljen mindent innen onnan összevadászni. Célszerű karaktereként/elemenként egy mappába tenni a scripteket/képeket/hangokat. Vagy külön gyűjteni a scripteket/képeket/hangokat.
* Internetről lehet egy csomó dolgot beszerezni játékokhoz. FONTOS, hogy jogvédett tartalmakat ne tegyünk bele, illetve NE hasonlítson egy játékhoz se!!!

# Ki mit csináljon?

* Grafika:
  + Bori 🐨
  + Pötyi 🐭
* Zene/Hang/Hangeffektek keresése/kreálása:
  + Pötyi 🐭
* Játék logikája, feladványok
  + Dani 🦊
  + Boti🍔
  + Anna🐰
  + Tomi 🦝
* Kódolás vakulásig:
  + Boti🍔
  + Dani 🦊
  + P. Ákos🦍
* Level Design:
  + Tomi 🦝
  + Anna🐰
  + Pötyi 🐭
* Tesztelés:
  + Feladatok/feladványok tesztelése:
    - Boti🍔
  + Kód tesztelése:
    - Boti🍔
* Megmondom, hogy mi a rossz és mi hibás (lényegében csak okoskodok)
  + MINDENKI[☭](https://www.emojiall.com/hu/emoji/%E2%98%AD)