

Osnova Bakalárskej práce

1. Úvod
 - a. Motivácia – osobný záujem o videohry a proces ich výroby
 - b. Popis práce, čo sme sa snažili dosiahnuť – veľmi stručné
 - c. Zhrnutie jednotlivých kapitol
2. Východiská
 - a. Stručný popis hry (hlavne z používateľského hľadiska – čo je hráčovým cieľom, aké mechaniky sú v hre)
 - b. Ukážkové hry – v podstate to, čo už mám napísané, asi to bude treba trochu upraviť, aby to lepšie pasovalo
 - c. Zhrnutie – čo vyplýva z pozorovania v ukážkových hrách, čo sme si z toho zobrali do našej hry
3. Detailný opis vytvorenej hry z pohľadu používateľa
 - a. Vymenuj všetky vytvorené tvory
4. Organizácia aplikácie
 - a. Skôr logické celky, spomenúť aj priečinky. Ale priečinky sú vedľajšie (napr. celé užívateľské rozhranie je cez widgety, a tie sú zhodou okolností v priečinku AAWidgets)
5. Základné herné mechaniky
 - a. Vytvorenie hernej mapy, pohyb Slnka
 - b. Hráčska postava a bojový systém
 - c. NPC a obchodovanie
 - d. Inventár a itemy
6. Rozhodovacie stromy a stratégie ich konštrukcie
 - a. Úvod do rozhodovacích stromov – aby čitateľ rozumel ako to funguje, vysvetlenie pojmov, ako sa vykonávajú jednotlivé úlohy (čo má prednosť, kedy sa vykonávanie vráti späť do koreňa stromu, ...)
 - b. Vytváranie vlastných úloh a dekorátorov
 - c. Prejsť cez rôzne prístupy organizovania správania postavy – nebola som si istá ako to organizovať, skúšala som rôzne prístupy:
 - i. Na začiatku väčšina správania v aktorovi, malé stromy (hlavne ľaň, jeleň)
 - ii. Stromy ovládajú správanie tým, že vo vhodnom čase volajú funkcie na aktorovi (vlk)
 - iii. Snaha presúvať viac správania do stromu (chaos v Barghestovi)
 - iv. Málo kódu v aktorovi, správanie riadené stromom, kód je v úlohách (grif, krokodíl)
7. Realizácia chodiacich tvorov
 - a. Bežná navigácia
 - b. Vysvetlíš, ako je urobené správanie jednotlivých tvorov (ukážeš stromy). Nemusíš úplne všetkých, ak sa líšia nejakými nepodstatnými detailmi. Pokojne môžeš napísať XYZ je realizovaný v princípe rovnako ako ABC až na rozdiely ...
8. Realizácia plávajúcich/lietajúcich tvorov
 - a. Problém s navigovaním
 - i. Popísanie problému s chýbajúcou navigáciou v priestore
 - ii. Riešenie tohto problému, spomenúť aj nedostatky týchto riešení
 - iii. Plávanie – prvý (zlý) prístup, prerobenie podľa druhého prístupu
 - b. Realizácia jednotlivých tvorov
9. Záver
 - a. Zhrnutie – čo sa nám podarilo, prínos – asi hlavne čo som sa naučila
 - b. Návrhy na vylepšenia a doplnenie
 - i. Slabá organizácia kódu hráčskej postavy
 - ii. Veľa nepoužitých assetov, ktoré boli nainportované do editora
 - iii. Aspoň zbežne spomenúť mechaniky, ktoré nakoniec neboli implementované