

Příhláška k maturitní práci

Jméno a příjmení studenta

Jan Kočiš

Název práce

2D Adventura v Unity

Třída

P4

Školní rok

MP 2019/2020

Přidělené role**Vedoucí práce**

Podpis(y)

Marek Pospíchal

Oponent

Podpis(y)

Michal Stehlík

Obecná ustanovení	Vypracování a odevzdání práce proběhne v souladu s platnými normami (vyhláška 177/2009 Sb.) a aktuálním dokumentem "Pokyny k vypracování prací" vydaným školou.
	Práce bude hodnocena z hlediska jejího praktického využití, zvládnutí dokumentace po věcné i formální stránce a obhajoby celé práce. Student byl seznámen s kritérii hodnocení maturitní práce.
	Práce bude odevzdána ve dvou stejnopisech vázaných pevnou nebo kroužkovou vazbou.
	Veškeré náklady na MP včetně vyhotovení obou tištěných kopií si student hradí sám.
Licenční ujednání	Ve smyslu § 60 (Školní dílo) autorského zákona č. 121/2000 Sb. poskytují SPŠSE a VOŠ Liberec výhradní a neomezená práva k využití této mé maturitní práce.
	Bez svolení školy se zdržím jakéhokoliv komerčního využití mé práce.
	Pro výukové účely a prezentaci školy se vzdávám nároku na odměnu za užití díla.

Finanční rozvaha - odhad celkových finančních nákladů na práci

v Kč	Náklady celkem	Hrazené školou
výrobní	0	0
na služby	0	0

Jedná se o MP, jejíž vypracování si škola vyžádala? **Ano Ne**

Podpis studenta (vyjadřuje souhlas s uvedenými údaji a ujednáními)

V Liberci dne 02.10.2019

Konzultant

Práci doporučuji

Stanovisko předmětové komise

Práci doporučuji

Stanovisko třídního učitele

Práci doporučuji

Stanovisko garanta oboru

Práci doporučuji

Souhlas ředitele školy

Práci schvaluji

Podpis

Podpis

Podpis

Podpis

Podpis

Podpis

Zadání dlouhodobé maturitní práce

Název

2D Adventura v Unity

Předmět

PRG

Téma

Práce se zabývá dnes již téměř "vymřelým" žánrem dříve tak oblíbených příběhových adventur.

Použité prostředky

Unity pro zrealizování celého projektu, programy od Adobe pro vytvoření textur a veškeré 2D grafiky.

Cíle práce

1	Vytvoření příběhu hry
2	Návrh jednotlivých scén
3	Vytvoření grafiky (postavy, předměty)
4	Vytvoření hry v enginu Unity
5	Test hry, ladění, opravy

Osnova práce

1	Sepsání základních bodů příběhu
2	Vytvoření seznamu obrazovek
3	Vytvoření podrobné příběhové linie vzhledem k seznamu obrazovek
4	Vytvoření vizuální podoby obrazovek
5	Vytvoření seznamu předmětů a možností jejich použití
6	Vytvoření vizuální podoby předmětů
7	Vytvoření vizuální podoby GUI
8	Vytvoření hry v enginu Unity
9	Zkoušení, testování
10	Úpravy a opravy hry na základě poznatků z testování
11	Vytvoření manuálu, tutoriálu, prezentace