

Vezető tanár: Szántó Zoltán

Készítette:

Balázs Ede

Bíró Apor

Lőrinczi Mátyás

Számítástechnika III. év

COLLEGE

N

COLLEAGUES

Tartalomjegyzék

1. Bevezető 3

2. Projekt célja 3

3. Követelmények 4

1. Bevezető

Miután hárman eldöntöttük, hogy egy csapatot fogunk alkotni sokat agyaltunk azon, hogy milyen témájú alkalmazást készítsünk. Mindhárman az Informatika más-más területein voltunk tapasztaltabbak. Mátyás beágyazott informatikával foglalkozott inkább, Apor webfejlesztéssel, Ede pedig videójátékfejlesztéssel. Végül a játékfejlesztés mellett tettük le a voksunkat, mivel ez tetszett meg a legjobban mindannyiunknak.

A játékról:

Az appot amit fejlesztettünk C++ nyelvben, a Simple DirectMedia Layer(SDL) ingyenes multiplatformos, nyílt forráskódú multimédiás szoftverkönyvtár használatával írtunk, adatbázis használata nélkül. Mivel ezt a nyelvet már líceum óta tanuljuk, ezért nem akadtunk fel igazán egyetlen problémán sem, a kódolás elég gördülékenyen ment. Mindhárman más-más, a kedvenc fejlesztői környezeteinkben dolgoztunk, Apor CLion-ban, Mátyás Visual Studio-ban, Ede pedig Linux Vim-ben. Mivel az SDL multiplatformos, ezért az app ugyanúgy futtatható Windows-on, Linux-on és macOS-en is.

**2. Projekt célja**

A projekt célja egy 2D-s felülnézetes játék, amely alapvetően két játékmóddal, felfedezéssel(Exploration) és harccal(Fighting) rendelkezik, amelyek összefüggésben vannak egymással. A felhasználónak a felfedezés során a célja az, hogy a pályán(Map) mozogva tárgyakat szerezzen be, amelyek eltárolódnak az leltárban(Inventory). A begyűjthető tárgyak lehetnek fegyverek(Weapon, Throwable), páncélok(Armor), varázslatok(Spell) és főzetek(Potion). A harc során pedig az a célja a felhasználónak, hogy a megszerzett tárgyakat felhasználva legyőzze ellenfelét azáltal, hogy “megöli”, vagyis segítségükkel 0-ig sebezze az életét(HP).

**3. Követelmények**

3.1 Felhasználói követelmények

A játék futtatására a felhasználónak szüksége van egy személyi számítógépre(Windows, Linux, macOS). A forráskód letöltése után a futtatáshoz nem szükséges internet kapcsolat, ugyanis minden adat lokálisan lesz eltárolva a lemezen.

3.2 Rendszerkövetelmények

Az alkalmazást legalább a következő rendszertulajdonságokkal lehet futtatni:

* Operációs rendszer:
  + - Windows XP vagy ennél újabb
    - Linux 2.6 vagy ennél újabb
    - MacOS X 10.5 vagy ennél újabb
* C++98 (ISO/IEC 14882:1998) vagy ennél újabb kompilátor
* Simple DirectMedia Layer(SDL) 2.0.0 vagy ennél újabb szoftverkönyvtár
* 10 MB szabad tárhely
* 2 MB RAM