

Abstract geometric lines forming various polygons and shapes, primarily on the left side of the page.

# **AIRBORNE EAGLE**

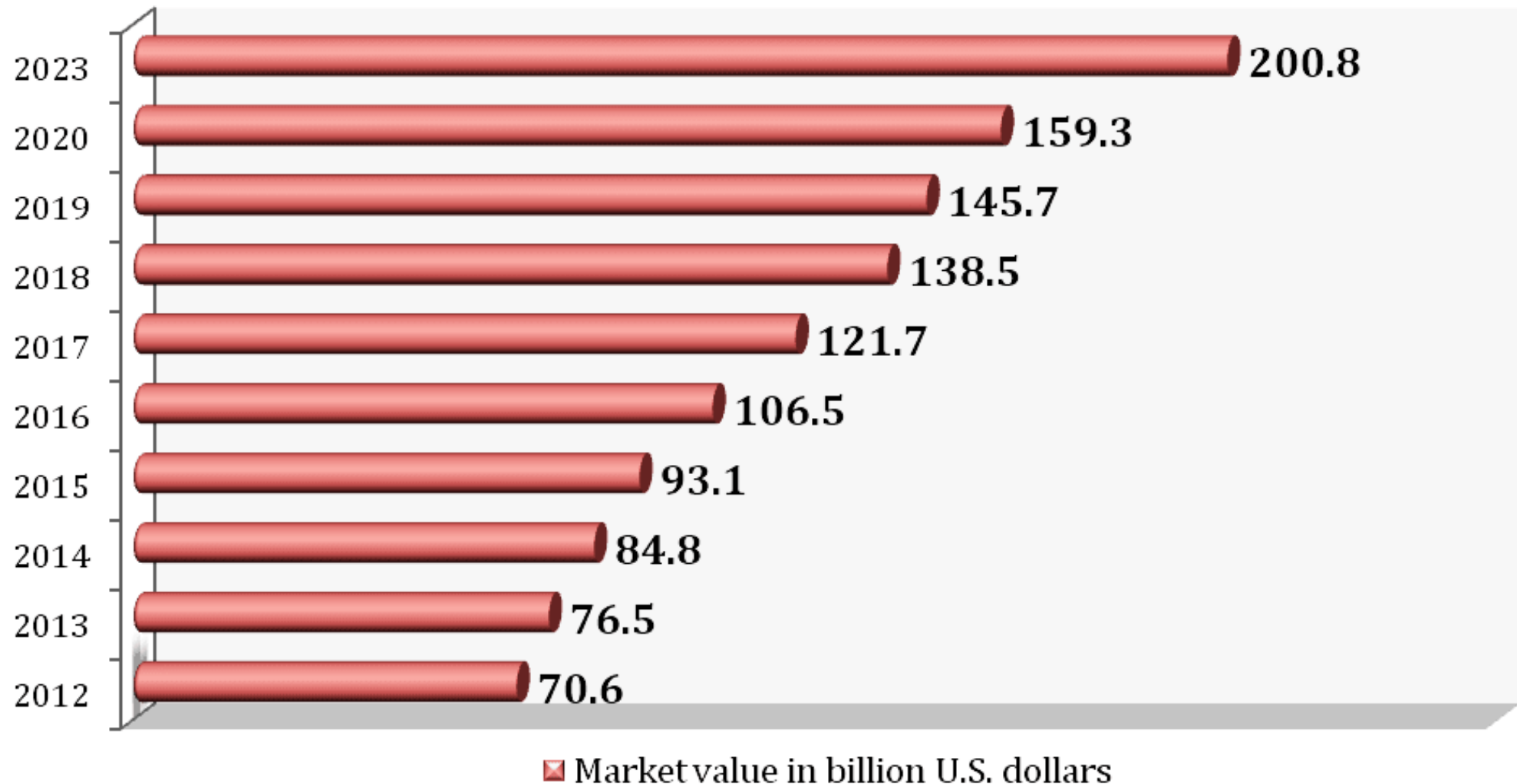
Edvards Dreimanis

# PROBLĒMAS IZPĒTE UN ANALĪZE

- Izvēlētās jomas izpēte
- Tirgus izpēte
- Tirgus analīze
- Ideja un skices
- Svarīgākās funkcijas
- Izstrādes plāns

# TIRGUS IZPĒTE

Video game market value worldwide from 2012 to 2023



# TIRGUS ANALĪZE

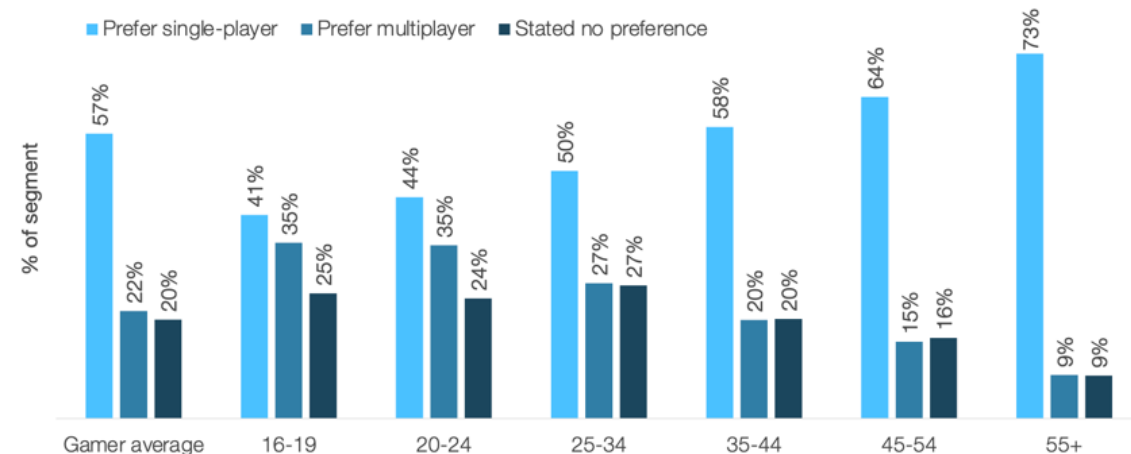
## Secinājumi

Cilvēki dod priekšroku «single-player» spēlēm, kas ļauj mums izprast kāda tipa spēli jāveido

Jo vecāks cilvēks, jo procentuāli lielāka daļa no tā vecuma diapazona izvēlas «single-player» spēles

The younger the gamer, the more likely they prefer multiplayer

Gamers' preference of single-player versus multiplayer by age segment



Note: Segment figures do not add up to 100%, due to the non-exclusive nature of the question asked

Source: MIDiA Research consumer survey, Q1 2022, n=8,800, US, UK, Canada, Australia, Germany, France, Sweden, Brazil, South Korea

# IDEJA

## Spēle

- Izveidot spēli kura neprasa daudz piepūles, lai izprast kā spēles “mehānisms” strādā jeb citiem vārdiem kā spēlēt.
- Izveidot spēli, kura var ļoti labi derēt gan mierīgai atpūtai, gan ar savstarpēju konkurējošu vidi (ang.-competitive).
- Lai padarīt spēli plašāk izmantojamu un sarakstīties ar citiem cilvēkiem, ir nepieciešams izveidot “chat” iespēju.

# SKICES

Username

Password

[Forgot password?](#)

Log in

Sign up

Welcome, [player name]!

[bird]

Start

Help

Chat

Quit

# SKICES

Press SPACE to jump

Press ESC to pause or quit

Power-up gives 10s invincibility

Avoid collision with the green pipes

Points are earned by passing through pipes

Quit

[user1]

[user2]

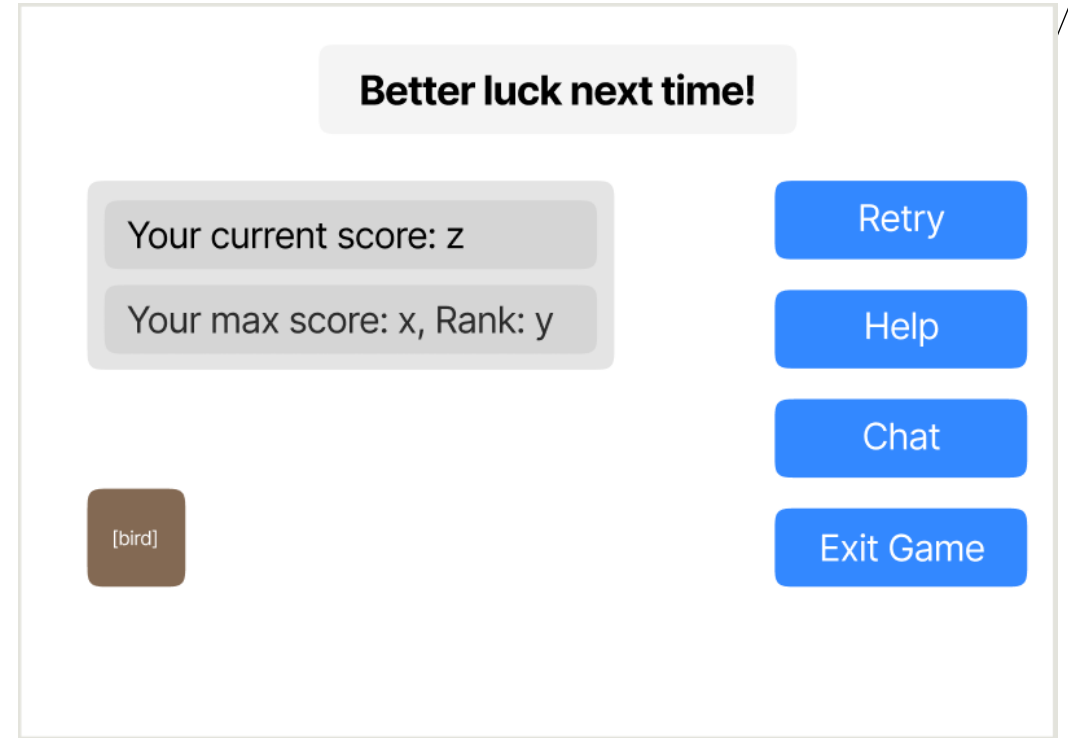
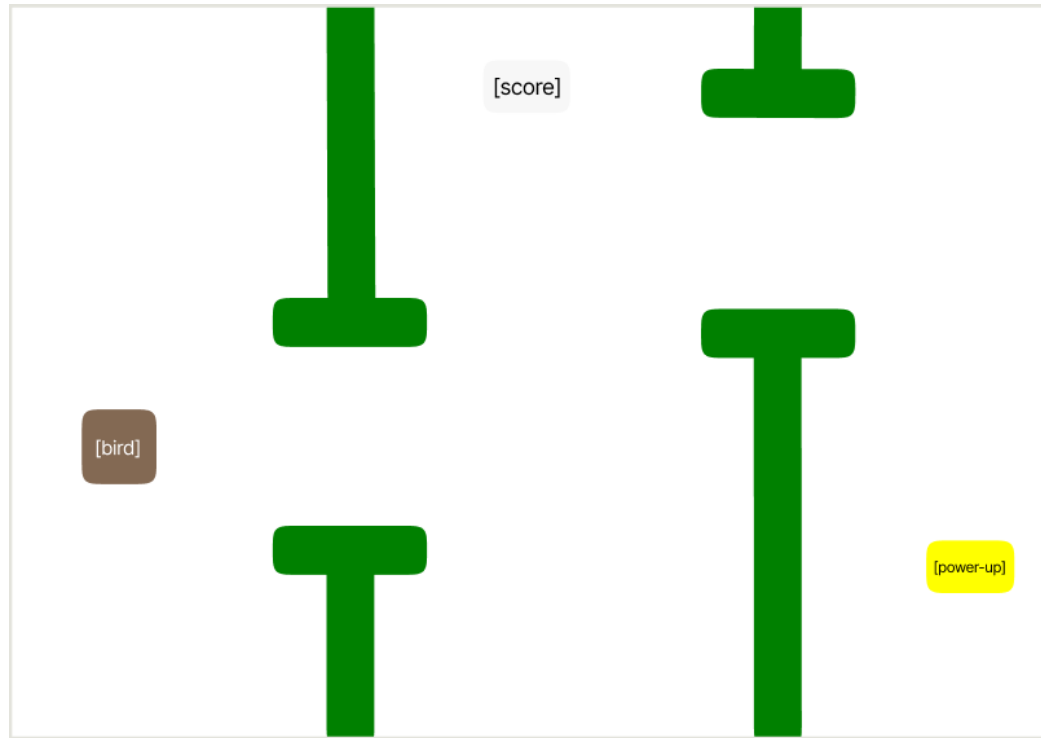
[user3]

[chat]

Send message to [userx]

Send

# SKICES





# SKICES

**Thank you for playing!**

**Top 3 Best Scores:**

1 - [user1] scored: x

2 - [user2] scored: x

3 - [user3] scored: x

**Your current best score:**

y - [user4] scored: x

Quit

# NEPIECIEŠAMĀS FUNKCIJAS

- Pierakstīšanās lietojumprogrammai izveidojot savu kontu ar lietotājvārdu un paroli.
- Pieteikšanās lietojumprogrammai ar savu lietotājvārdu un paroli.
- Iespēja sākt spēlēt spēli.
- Pēc nejaušības principa izvietot zaļās caurules uz ekrāna ar iespēju tikt tām pāri/cauri.
- Iespēja piedalīties tiešsaistes sarakstē ar citiem spēlētājiem, kas ir pierakstījušies.
- Punktus piešķir palidojot garām caurulēm.
- Iegūto punktu skaitu saglabāšana datubāzē.
- Punktu skaitu atgriešana no datubāzes.
- Iespēja lekt ar putnu.
- Ja putns pieskarās zaļajai caurulei, tad spēle beidzās.
- Iespēja savākt zibeni uz ekrāna, kas ļauj spēlētājam iet cauri caurulēm (uz laiku būt nemirstīgam).

# IZSTRĀDES PLĀNS

1. Izpēte – Iepazīšanās ar nepieciešamiem datiem, nosakot kāda veida rezultātus vēlās sasniegt un ar kādiem paņēmieniem to būs iespējams panākt. Apskatīju nozari un tās īpašības.
2. Projektēšana – Pēc izpētes veikšanas sāku domāt ideju ar kādu varu panākt mērķi, un sāku domāt kādas valodas ir jāizmanto un kas būs nepieciešams spēlei, lai tā būtu pielietojama un interesanta.
3. Kodēšana – Sāku rakstīt kodu programmai.
4. Integrācija – Savieno visus materiālus, gan dizaina, gan koda kopā, lai tiktu iegūts kopprodukts ar kuru iespējams tālāk strādāt un apieties.
5. Testēšana – Veicu pārbaudes testus vai izveidotajā spēlē viss strādā un vai tā ir darbošanās kārtībā.

Pēc izstrādes būs arī nepieciešama uzturēšana – Ik pa laikam pārbaudu vai programmatūra (serveri) darbojās.

A series of white, overlapping geometric lines and polygons on a black background, located on the left side of the slide.

**PALDIES PAR UZMANĪBU!**

Edvards Dreimanis