

BESZÁMOLÓ SZAKMAI GYAKORLATRÓL



MISKOLCI EGYETEM

Készítette:

Hallgató Neve

Programtervező informatikus

Neptun kód: N3P7UN

e-mail cím: e-mail@cim.hu

Üzemi instruktor:

Piller Imre

tanársegéd

Alkalmazott Matematikai Intézeti Tanszék, Miskolci Egyetem

telefonszám: +3646/565-111/14-50

MISKOLC, 2025

Tartalomjegyzék

1. A feladat bemutatása	1
2. Technológia kiválasztása	1
3. A tervezés folyamata	1
3.1. Előkészületek	1
3.1.1. Telepítés	1
4. Implementáció	1
5. Tesztelés	2
6. Összegzés	2

1. A feladat bemutatása

Le kellene írni röviden, hogy mi volt a cél a játékkal.

2. Technológia kiválasztása

Ebben érdemes részletezni a Godot Game Engine-t, és tenni hozzá hivatkozásokat is, mint például [?, ?].

3. A tervezés folyamata

A részfeladatokat úgy általában mindenkinek a saját szemszögéből kellene bemutatnia, kihangsúlyozva a saját részt.

3.1. Előkészületek

Ezt csak úgy példának írtam, hogy lehet szépen strukturálni a dokumentumot.

3.1.1. Telepítés

Szintén csak példa. Egyáltalán nem kell ragaszkodni a mintában szereplő címekhez, alcímekhez.

4. Implementáció

Jó, hogy ha lesz a dokumentumban ábra, ami a szövegből hivatkozásra is kerül, mint például az 1.



1. ábra. A Miskolci Egyetem címere.

Ahol indokolt, ott táblázatok is jó, hogy ha vannak (például 1. táblázat).

1. táblázat. Minta táblázat. A táblázat felirata a táblázat felett kell legyen!

a	b	c
1	2	3
4	5	6

Mivel a Godot Script-nek Python-szerű a szintaxisa, ezért lehet Python kódkörnyezetet használni hozzá, például:

```
func add_item(name: String, amount: int = 1):  
    if not items.has(name):  
        items[name] = 0  
        items[name] += amount  
  
func remove_item(name: String, amount: int = 1):  
    if items.has(name):  
        items[name] = max(0, items[name] - amount)  
        if items[name] == 0:  
            items.erase(name)
```

5. Tesztelés

6. Összegzés

Ide érdemes leírni a munkálatokkal kapcsolatos tapasztalatokat.