

BESZÁMOLÓ SZAKMAI GYAKORLATRÓL



MISKOLCI EGYETEM

Készítette:

Sándor János

Programtervező informatikus

Neptun kód: U03GDK

e-mail cím: sandorj2002@gmail.com

Üzemi instruktork:

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	2
3. A tervezés folyamata	2
3.1. Előkészületek	2
3.1.1. Telepítés	2
4. Implementáció	2
5. Tesztelés	3
6. Összegzés	3

1. A feladat bemutatása

A „*Túlélés a Szocializmusban*” című játék egy túlélés-orientált szimuláció, amely a szocialista korszak mindennapjainak mindennapi kihívásait, bizonytalanságait és sajátságos társadalmi viszonyait dolgozza fel. A projekt elsődleges célja, hogy a játékos interaktív módon tapasztalhasa meg egy olyan rendszer működését, ahol a hétköznapi életet szigorú állami szabályozás, hiánygazdaság és folyamatos alkalmazkodási kényszer határozta meg. A játék így nem pusztán szórakoztatni kíván, hanem gondolkodásra is ösztönöz: a játékosnak újra és újra morális döntéseket kell meghoznia, miközben a túlélés és a hosszabb távú érvényesülés között lavírozik.

A játékmenet egy fiktív, de a történelmi valóság elemeit idéző világban zajlik. A játékos feladata, hogy biztosítsa saját és családja mindennapi megélhetését egy olyan környezetben, ahol a legkisebb döntések is súlyos következményekkel járhatnak. A játék középpontjában a szűkös erőforrások beosztása áll: a munka, a családról való gondoskodás és a személyes szükségletek (például a testi-lelki egészség megőrzése) folyamatos egyensúlyozást igényelnek. A játékmenet változatosságát különféle munkalehetőségek biztosítják – például autószerelő műhelyben végzett precíziós feladatok, bolti eladóként teljesített gyors és pontos kiszolgálás, vagy irodai munka, amely inkább a monotóniátűrést teszi próbára. Mindegyik munkatípus eltérő kihívásokat tartogat, és a játékos teljesítménye közvetlenül kihat bevételeire, valamint reputációjára.

A játék különösen nagy hangsúlyt fektet a társadalmi és gazdasági környezet modellezésére. Az éhség, a stressz, a reputáció és az alkoholfüggőség mutatói folyamatosan változnak a játékos döntései és cselekedetei alapján. Mindezek mellett gondoskodni kell a családtagok jólétéről is, ami tovább fokozza a nyomást és növeli a játékos felelősségét. A korra jellemző hiánygazdaság a játékmenet szerves része: a vásárlás mellett cserekereskedelemre, feketepiaci ügyeskedésre és ismerősökön keresztül történő beszerzésre is lehetőség nyílik, amelyek gyakran morálisan kétséges döntéseket kívánnak meg.

A játékban véletlenszerű események és dilemmák színesítik a mindennapokat, amelyek próbára teszik a játékos erkölcsi érzékét és stratégiai gondolkodását. A könnyebb, de szabálytalan vagy etikailag megkérdőjelezhető megoldások rövid távon előnyt jelenthetnek, azonban hosszabb távon komoly kockázatokat hordoznak: lebukás, reputációvesztés vagy akár a szabadság elvesztése. A legsúlyosabb következmények között szerepelhet a Gulágra való száműzés, ahol a játék célja teljesen megváltozik: a fejlődés és gyarapodás helyett immár a pusztta túlélés válik a központi feladattá.

Összességében a „*Túlélés a Szocializmusban*” nem csupán egy szórakoztató játékként értelmezhető, hanem egy interaktív történelmi élményként is, amely a korszak sajátosságait és dilemmáit a játékos aktív részvételével mutatja be. A projekt elsősorban azon játékosoknak szól, akik nyitottak a történelmi ihletésű, komolyabb hangvételű szimulációs élményekre, és szívesen szembesülnek olyan döntési helyzetekkel, amelyek túlmutatnak a hétköznapi játékmeneten, és valódi társadalmi-történelmi tanulságokat is hordoznak.

A játék külön értéke, hogy nem csupán szimulációs szórakozást nyújt, hanem oktatási és szemléltető funkcióval is bírhat. A fiatalabb generációk számára interaktív módon mutatja be a szocialista korszak társadalmi és gazdasági nehézségeit, miközben a döntési helyzeteken keresztül érzékelteti az egyén kiszolgáltatottságát és a rendszer nyomásait. A projekt így egyszerre szolgálhat történelmi betekintésként, társadalmi gondolkodtatásként és izgalmas játékmenetként, amely egyaránt szólhat a laikus közönséghez és a téma iránt mélyebben érdeklődő játékosokhoz.

2. Technológia kiválasztása

A játék fejlesztéséhez a Godot Game Engine került kiválasztásra, amely egy nyílt forráskódú, platformfüggetlen játékmotor. A Godot kiemelkedik a könnyen használható vizuális szerkesztőjével, a különböző 2D és 3D játékmechanikák támogatásával, valamint a beépített scriptelési nyelvével, a GDScript-tel, amely Python-szerű szintaxisával gyors prototípus-készítést tesz lehetővé [?, ?].

A Godot előnyei közé tartozik a kis erőforrásigény, a széleskörű dokumentáció és a folyamatosan fejlődő közösség, amely rengeteg mintaprojektet és bővítményt biztosít. Ezek lehetővé teszik, hogy a játékfejlesztők gyorsan és hatékonyan valósítsák meg a játék mechanikáit, a felhasználói felületet és a vizuális elemeket, miközben a motor teljesen ingyenesen használható, ami különösen előnyös kisebb, hallgatói vagy indie projektek esetén [?].

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).

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

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

a	b	c
1	2	3
4	5	6

```
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.