

Boondocks

Radnóti Hack & Code 2025 verseny I.
forduló, 2. rész: AI játékkészítés

CodeQuartet

Pécsi Mátyás király Utcai Általános Iskola

Bozzay Péter (7. osztály)














Gamási Gergő (8. osztály)

Hajnal Bálint (7. osztály)

Mester Levente (8. osztály)

Magusics Erika tanárnő

Tartalomjegyzék

 Áttekintés	1
 Linkek	1
 Sztori	1
 Menürendszer	1
 Játékmenet és irányítás	1
 Fegyverek és pickupok	2
 Képernyőképek / videók	2
 Helyi futtatás	2
 Deploy	2
 Fejlesztők	3
 Eszközök (AI és nem AI)	3
 Verziókezelés	3
 Licenc	3

Áttekintés

Egy gyors tempójú űrshooter, ahol hullámokban érkező ellenségeket kell túlélni, váltogatható fegyverekkel és körkörös pajzzsal. A cél: minél tovább életben maradni és minél több hajót megsemmisíteni.

Linkek

- Repo: https://github.com/Mathias-Rex/2025-Hack-Code_CodeQuartet
- Élő verzió (GitHub Pages): https://mathias-rex.github.io/2025-Hack-Code_CodeQuartet/
- Dokumentáció: <https://docs.google.com/document/d/13NXcpiW93O5UR7akSgF4HZ35JAJh8hII-QbQ46UiU/edit?tab=t.0>

Sztori

A kolónia utolsó vadászpilótájaként feladatod áttörni az ellenség blokádján. A pajzsok és a fegyverek közti okos váltás a kulcs a túléléshez. Ha sikerül, talán találsz az emberiség számára egy új lakható bolygót, ha nem játsz sikerrel KIHALUNK! Sok sikert...

Menürendszer

- **Főmenü:** Játék indítása, zeneválasztás, beállítások, kilépés.
- **Pause menü:** Folytatás, Settings (zene/sfx hangerő), vissza a főmenübe.
- **Game Over overlay:** Újraindítás vagy visszatérés a hangárba.



Játékmenet és irányítás

- Mozgás: W/A/S/D **vagy** ↑/←/↓/→
- Lövés: SPACE
- Fegyverváltás: Q (autocannon) / E (lasergun)
- Töltés: R
- Pause: ESC
- A játék 25 kill vagy 5 perc túlélés után győzelemre fut ki; 0 HP esetén vereség.



Fegyverek és pickupok

- **Kék lövedék - Autocannon:** Gyors, ammo alapértelmezett.
- **Piros sugár - Lasergun:** Folyamatos sebzés, külön töltésidővel.
- **Pajzs pickup (enemy ship 2 dobhatja):** Íves pajzs, amely lövedékeket felfog, élettartammal.
- **Gear pickup (enemy ship 3 dobhatja):** Gyógyítás (+1 HP).
- Ellenségek hullámokban érkeznek, eltérő HP-val és mozgással (beleértve a hullámzó útvonalat).



Képernyőképek / videók

- Helyezd ide a képeket: assets/docs/screenshots/
- Javasolt GIF / rövid klip: assets/docs/videos/



Helyi futtatás

1. Követelmény: modern böngésző (helyi file:// betöltést támogassa).
2. Klónozd a repót.
3. Nyisd meg az index.html-t a böngészőben (duplakatt vagy file:///.../index.html, CORS hiba miatt módosított böngésző kell).
 - VSCode-van Live Server plugin. Gol Live gomb jobb alsó sarokban.
 - Ha szeretnéd kiszolgálni, futtathatsz egyszerű statikus szervert is: pl. python -m http.server 3000.



Deploy

- Nincs külön build; a forrás közvetlenül fut.
- GitHub Actions deployol közvetlenül a main branchről GitHub Pages-re (élő link: lásd fent).

Fejlesztők

- Bozzay Péter
- Gamási Gergő
- Hajnal Bálint
- Mester Levente

Eszközök (AI és nem AI)

- **AI:**
 - ChatGPT Codex (tervezés/kód review), WindSurf és Copilot (kód egészítés IDE-ban).
 - Suno: zene generálás
 - Lenoardo: game assetek
 - Elevenlabs: Narráció és hageffektek
- **Nem AI:**
 - Phaser 3,
 - JavaScript,
 - VSCode: IDE
 - Github: Verziókezelés
 - Photopea: game assetek javítása, átlátszó háttér

Verziókezelés

- **Minden fejlesztő saját branchen dolgozott**
- A main a védett branch.
- A release/vX.X őrzik az egyes késznek nyilvánított állapotot.

Licenc

- MIT (lásd LICENSE).