

Szoftvertchnológia

Csoport (Inasok):

Gyulai Milán csapatvezető
Gál Olivér
Asztalos Ádám
Király Péter
Gáspár Ádám

Fejlesztési terv:

A fejlesztésnek a megtervezése egy Side scroller, platformer vagy RPG (Role Playing Game) játékról fog szólni. Először is szeretnénk egy élvezetes egyben nem túl bonyolult játékra összpontosítani, amely az átlagos embert is képes megszólítani, alapvető mechanikákkal és puzzle-kel.

Programozói nyelvek, Használni tervezett technikák:

IntelliJ(java), Lightweight Java Game Library LWJGL, Maven, Git

Leendő produktumok:

A játékhoz fog készülni egy alapvető dizájn dokumentum, ami leírja a játék alapvető ötletét, stílusát milyen mechanikák lesznek benne, ki a főhős és hogy néz ki, milyen elemeket láthatunk a képernyőn (például: UI leírása), mik a célok a játékban. Ezen felül lesz egy történeti dokumentum is, amely a játék világát fogja bővíteni. További lehetséges dokumentumok lehetnek fejlesztési dokumentumok és tesztelési iratok is, amelyben az előrehaladás menetét és milyen problémákba ütközik bele a csapat.

Tesztelési követelmények:

A játék ne tartalmazzon hibát, ne legyen nehézkés az irányítás lehetőleg alapelemeket tartalmazzon, a pályák egyszerűnek maradjanak meg, lehessen interakcióba lépni egyes pályaelemekkel.

Minden egyes nagyobb mérföldkőnél több személy fogja tesztelni az adott verziót.

Bemutató (demó):

Bemutatás szempontból a játék minden elemét megmutató verzió, ami még stabilan működik, az legyen inkább rövid és lényegre törő bemutató ne hosszú és vontatott. Ezen kívül a háttér folyamatok egyszerű megmutatása.

Információ források:

Az információ források mind meglesznek jelölve, ahonnan ihletett merítettünk mind kreatív szempontból mind technikai nézetből. (Eddig: Git, youtube, Mario, Prince of Persia)