**PROJEKT TERV**

**Csoport tagjai**

|  |  |
| --- | --- |
| Grecmájer Máté |  |
| Musatics Gilbert |  |
| Szeszák Ádám |  |
| Teket Dávid |  |
| Tóth Előd |  |

**Fejlesztési terv: mérföldkövek**

* **H1 [ projekt terv ]** : csapat összeállítás, csapatnév meghatározás, projekt-ötlet kiválasztás, prezentáció készítés.
* **H2 [ követelmény analízis ]** : vízió dokumentum és projekt terv dokumentum elkészítése. Munkanapló összeállítása.

**Programozói nyelvek, fejlesztő eszközök**

A projekt megvalósítását C# programozási nyelv alatt, Visual Studio IDE fejlesztőkörnyezetben szeretnénk megvalósítani, a kódokat és egyéb dokumentumokat Githubon tároljuk, kezelésére SmartGit verziókövetőt használunk.

**Használni tervezett eszközök, technikák**

DirectX 11-et használunk, 3Ds max 2016 modellező szoftvert és Blender a modellek létrehozására,

opcionálisan Nodepad++ kézi adat módosításra,

Valve Hammer editor pálya geometria tervezésére és létrehozására mivel egy okos kis kód által könnyedén át tudjuk fordítani a vmf-et a számunkra megfelelő pálya formátummá.

**Leendő produktumok (dokumentum), és létrejöttük ideje.**

**Tesztelési követelmények**

**Bemutatás (demó) és szállítás módja, ideje**

**Információ források**

.Obj wavefront fájl olvasása és használata http://www.martinreddy.net/gfx/3d/OBJ.spec

.map fájl alapján készült a hozzá tartozó dokumentum egy Amerikai Egyetem hallgatója készítette el. Az eredeti forrás megsemmisült de a PDF ami hozzá tartozik megmaradt és a személyes dropbox fiókomban le lett tárolva.

https://dl.dropboxusercontent.com/u/86461047/MAPFiles.pdf