**Házifeladat specifikáció**

Szórakoztató elektronikai eszközök programozása

**Nemes Attila**

**B6RYIK**

**2023.04.25**

# Játék leírása

A játékosnak egy labdával kell a sziklán rajta maradnia, miközben az ellenfeleket le kell lökni róla. Az ellenfelek hullámokban jönnek és minden egyes hullám során egy powerup is megjelenik, melyet csak a játékos tud felvenni és segíti öt az ellenfelek legyőzésében. A hullámonként egyre nehezebb lesz a játék.

Több fajta ellenfél (nehéz, gyors, normális) és powerup van a játékban. A megjelenésük a véletlenen múlik. 5 szintenként van egy speciális kör, mely során egy speciális ellenfél is megjelenik.

A játékos interakciói:

* A játékot elindítani a kezdőpanelen lévő gombbal lehet.
* A játékos a labdát és a kamerát tudja kezelni. A kamera egy tengely körül forog, a labda pedig előre és hátra fele tud mozogni.
* A játékot le lehet állítani, majd ezután újraindítani.
* A játék végén kilehet lépni a menübe illetve új játékot lehet indítani.

# Játék jelenetei

A játék két fő jelenetből áll:

* A játék menüje felel egy jelenetért, ahol csak új játékot lehet indítani illetve kilépni az alkalmazásból
* A másik jelenet a játékért magáért felel. Itt játszódik a játék.

A játékban lévő panelek:

* A játék fő menüjét kezeli egy.
* A játék újraindítását kezeli egy.

# Használt technológiák

Unity 3d, Unity asset store.