**Eötvös Loránd Tudományegyetem**

**Informatikai Kar**

**Informatikatudományi Intézet**

**Programozáselmélet és Szoftvertechnológia Tanszék**

Szakdolgozat címe

Szerző: Témavezető:

Név Név

Programtervező informatikus BSc. beosztás, titulus

**Budapest / Szombathely, 2023**

Ide kerül a hivatalos témabejelentő lap.

Tartalomjegyzék

[1. Bevezetés 1](#_Toc87521353)

[2. Felhasználói dokumentáció 2](#_Toc87521354)

[3. Fejlesztői dokumentáció 3](#_Toc87521355)

[4. Összefoglalás és további fejlesztési lehetőségek 4](#_Toc87521356)

[5. Irodalomjegyzék 5](#_Toc87521357)

[6. Melléklet 6](#_Toc87521358)

# Bevezetés

A lap mérete és a margók ebben a sablonban megfelelően vannak beállítva. A betűtípus adott (Calibri) és a 12-es betűméret is. Oldalszámozás a tartalomjegyzék után kezdődik és a dokumentum végéig folytatódik. A dolgozat fő fejezetcímei adottak és mindig új oldalon kezdődnek.



1. ábra: Galaxis útikalauz stopposoknak könyv

Használjátok az automatikus számozást az ábrákhoz. Túl sok ábra esetén érdemes ábrajegyzéket beszúrni a dokumentumban az Irodalomjegyzék után. A folyó szövegben hivatkozzatok minden egyes ábrára és táblázatra is kereszthivatkozással (például így: 1. ábra, vagy táblázat esetén így: 1. táblázat).

1. táblázat: Példatáblázat

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| asdf |  |  |
| 1234 |  |  |

Architektúrális döntések

Videójátékfejlesztés esetén két ismert engine a Unity és Unreal Engine (<https://gamefromscratch.com/game-engine-popularity-in-2024/>, 2024.06.22). A társasjáték nem igényel 3D grafikát, ezért a kezdőbarátabb (<https://www.incredibuild.com/blog/unity-vs-unreal-what-kind-of-game-dev-are-you>, 2024.06.22) Unity mellett döntöttem. Az engine miatt C# a fejlesztés nyelve. Az architektúra ECS (Entity Component System), szintén Unity miatt (<https://unity.com/dots>, 2024.06.22.)

# Felhasználói dokumentáció

# Fejlesztői dokumentáció

## Funkcionális követelmények

### Játék előtt

* Játékosszám kiválasztása (2-4)
* Játék indítása

### Játék közben

#### Játéktér

* Négyzet alapú pálya, játékosok a négyzet oldalain
* Játékos saját kezében lévő kártyáit, és bárkinek a kijátszott kártyáit látja
* Játékos többiek kezében lévő kártyáinak csak a hátlapját látja
* Bal alsó sarokban szöveges leírása a megtörtént eseményeknek (innentől log)
* Kockadobás gomb log-tól jobbra
* Kör vége gomb jobb alsó sarokban
* Akciópontok száma kör vége gombtól balra
* Középen húzópakli (hátlap), dobópakli (látható), szörnypakli (hátlap), kirakott szörnyek (látható)
* reakció lehetőségkor új gomb felugrik jobb szélen arra, ha szeretnénk kiválasztott kártyával reagálni

#### Általános

#### Kártyák

* húzhatóak innen: húzópakli, dobópakli, kijátszott kártya (bárkié), kézben lévő kártya (bárkié), kirakott szörnyek
* kézben tartott kártyák sohasem feláldozhatóak, elp

##### Csapatvezető kártyák

* Minden játékos a játék elején véletlenszerűen kap egy csapatvezető kártyát, ami rendelkezik egy kaszttal és egyedi képességgel. Ez a játék végéig erősíti a játékost.
* Ez a kártya nem pusztítható, sem lopható, sem feláldozható,

##### Körön belül kijátszható kártyák

##### Körön kívül is kijátszható kártyák

##### Szörnykártyák

* Akkor támadható a lerakott szörnykártya, ha
  + a támadó játékosnak a kijátszott hőskártyái (innentől party) megfelel a szörnyön szereplő elvárásoknak
* A rajta szereplő bónusz a játék végéig erősíti a játékost aki sikeresen megtámadta. Ekkor az a szörny a játékoshoz kerül, és a szörnypakliból új kártya pótolja a szörnysereget.
* Ez a kártya nem pusztítható, sem lopható, sem feláldozható, sem eldobható

#### Játékos saját körében

* 3 akcióponttal kezdi minden játékos a körét. Kör végéig legfeljebb ennyit használhat. A nem használt pontok a kör végén elvesznek.

#### Játékos körén kívül

#### Robot játékosok

#### Játék vége

* Ha egy játékosnál bármelyik feltétel teljesül, azonnal véget ér a játék
* A nyertes neve új ablakban megjelenik
* Főmenübe visszalépés

##### 6 kaszt kijátszva

##### 3 szörny legyőzve

# Összefoglalás és további fejlesztési lehetőségek

# Irodalomjegyzék

# Melléklet