**Vyšší odborná škola**

**a Střední průmyslová škola elektrotechnická**

**Plzeň, Koterovská 85**

**Zadání dlouhodobé maturitní práce**

**Žák:** **Filip BENEŠ, Matěj ČERNÝ, Václav MAŠL**

**Třída:** **4.I**

**Studijní obor:** **18-20-M/01 Informační technologie**

**Zaměření:** **Vývoj aplikací a správa systémů**

**Školní rok:** **2023–2024**

*Téma práce:*  ***Vývoj aplikace „Úniková hra“***

***Pokyny k obsahu a rozsahu práce:***

1. *Vytvořte herní mechaniky, které budou obsaženy ve finální verzi hry. Herní mechanikou se rozumí jakýkoliv prvek, princip nebo způsob, jakým se hra hraje.*
2. *Vytvořte design všech ikon a uživatelského prostředí ve 2D*
3. *Vytvořte minimálně 5 lokací, které budou moct uživatelé navštívit a interagovat s nimi.*
4. *Vytvořte potřebné herní zvukové efekty a hudbu.*
5. *Celý projekt bude realizován ve vývojovém prostředí Unity.*

**Určení částí tématu zpracovávaných jednotlivými žáky:**

* ***Filip Beneš:***
* *Herní design*
* *Design puzzle miniher*
* *Tvorba příběhu*
* *Tvorba pravidel a logiky hry*
* *Pixel art*
* *Zvukové efekty*
* *Hudba*
* *Provedení dokumentace*
* ***Matěj Černý:***
* *Herní design*
* *Implementace puzzle miniher*
* *Tvorba příběhu*
* *Tvorba pravidel a logiky hry*
* *Vytvoření a implementování UI a herního menu*
* *Vytvoření Pause menu*
* *Spolupráce na implementaci funkčnosti jednotlivých místností*
* *Provedení dokumentace*
* ***Václav Mašl:***
* *Herní design*
* *Implementace puzzle miniher*
* *Tvorba příběhu*
* *Tvorba pravidel a logiky hry*
* *Vytvoření a implementování UI a herního menu*
* *Vytvoření Pause menu*
* *Spolupráce na implementaci funkčnosti jednotlivých místností*
* *Provedení dokumentace*

***Požadavek na počet vyhotovení maturitní práce:*** *1 výtisk*

*Termín odevzdání:* ***29. března 2024***

*Čas obhajoby:* ***45 minut***

Vedoucí práce: **Alan KOUKOL**

Projednáno v **katedře VTT** a schváleno ředitelem školy.

V Plzni dne: 27. září 2023 Mgr. Vlastimil Volák, v.r.

*ředitel školy*