



Projekt

Vývoj akční videohry zasazené do prostředí FM

Studijní program:

Studijní obor:

Autor práce:

Vedoucí práce:

B0613A140005 – Informační technologie

kód studijního oboru – název česky

Radek Mocek

Ing. Jan Hybš

Liberec 2023

Tento list nahradte
originálem zadání.

Prohlášení

Prohlašuji, že svůj projekt jsem vypracoval samostatně jako původní dílo s použitím uvedené literatury a na základě konzultací s vedoucím mého projektu a konzultantem.

Jsem si vědom toho, že na můj projekt se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb., o právu autorském, zejména § 60 – školní dílo.

Beru na vědomí, že Technická univerzita v Liberci nezasahuje do mých autorských práv užitím mého projektu pro vnitřní potřebu Technické univerzity v Liberci.

Užiji-li projekt nebo poskytnu-li licenci k jeho využití, jsem si vědom povinnosti informovat o této skutečnosti Technickou univerzitu v Liberci; v tomto případě má Technická univerzita v Liberci právo ode mne požadovat úhradu nákladů, které vynaložila na vytvoření díla, až do jejich skutečné výše.

Beru na vědomí, že můj projekt bude zveřejněn Technickou univerzitou v Liberci v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb., o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších předpisů.

Jsem si vědom následků, které podle zákona o vysokých školách mohou vyplývat z porušení tohoto prohlášení.

25. 4. 2023

Radek Mocek

Vývoj akční videohry zasazené do prostředí FM

Abstrakt

Český abstrakt

Klíčová slova: klíčová slova česky

Development of an action video game set in FM

Abstract

English abstract

Keywords: keywords in English

Obsah

1	Úvod	8
2	Herní engine Unity	9
3	Návrh 2D top-down videohry	10
4	Návrh umělé inteligence	11
5	Implementace	12
6	Kritické zhodnocení	13
7	Závěr	14
	Seznam použité literatury	15

Seznam obrázků

Seznam tabulek

1 Úvod

2 Herní engine Unity

3 Návrh 2D top-down videohry

4 Návrh umělé inteligence

5 Implementace

6 Kritické zhodnocení

7 Závěr

Seznam použité literatury