

SpaceWalk The Game

Péter Bence, Vasánszky Milán, Székely katalin, Tóth Balázs

October 2022

1 Alapinformációk

Ez a specifikáció egy szöveges, szerepjátékos űrkalandjátékhoz készült. A játékban mozoghat szobáról szobára, gyűjthetsz tárgyakat és új utakat nyithatsz meg a játék világának felfedezéséhez. Találkozhat és interakcióba léphetsz NPC-kkel. A program a felhasználtól vár egyszerűbb parancsokat, amelyeket később eseményként megjelenít. A történet X mélységű. Az alkalmazás a felhasználó által adott helytelen bemenetre hibaüzenettel válaszol.

2 Történetvázlat

Az év 2094. A mesterséges intelligencia teljes mértékben átvette az irányítást a Föld nevezetű bolygó felett 30 évvel ezelőtt. De nem úgy ahogy gondoltad kedves PLAYERNAME. 2064-ben kifejlesztették az Oázis AI-t, ami egyedül azt a cél szolgálja, hogy az emberek kényelemben éljenek. A tökéletes utópisztikus világ, ahol az emberek azért jönnek a Földre, hogy jól érezzék magukat, azzal foglalkozzanak, amivel csak akarnak, és akkor, amikor akarnak. Minden unalmas és monoton feladat elvégzését átvették a robotok és az OAI. Ebbe beletartozik a teljesen automatikus házvezetés, takarítás, bevásárlás, és még a főzés is. Nem kevés következménnyel járt ez az átállás. Beolvasztották az összes fegyvert, megszüntették az autókat, és csak is mindenki buszokkal, vagy kijelölt szállítási eszközzel közlekedhet. A 2045-ös jégkorszak után nagymértékben megcsappant a Föld lakossága. A tervezett 9,44 milliárd ember helyett kevesebb, mint 1 milliárd maradt.

3 Használati esetek

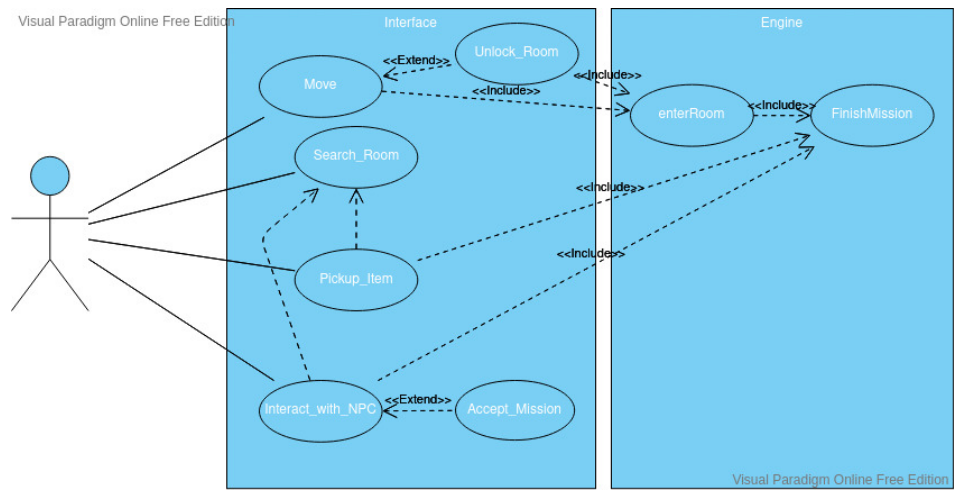


Figure 1: Functional Use Cases

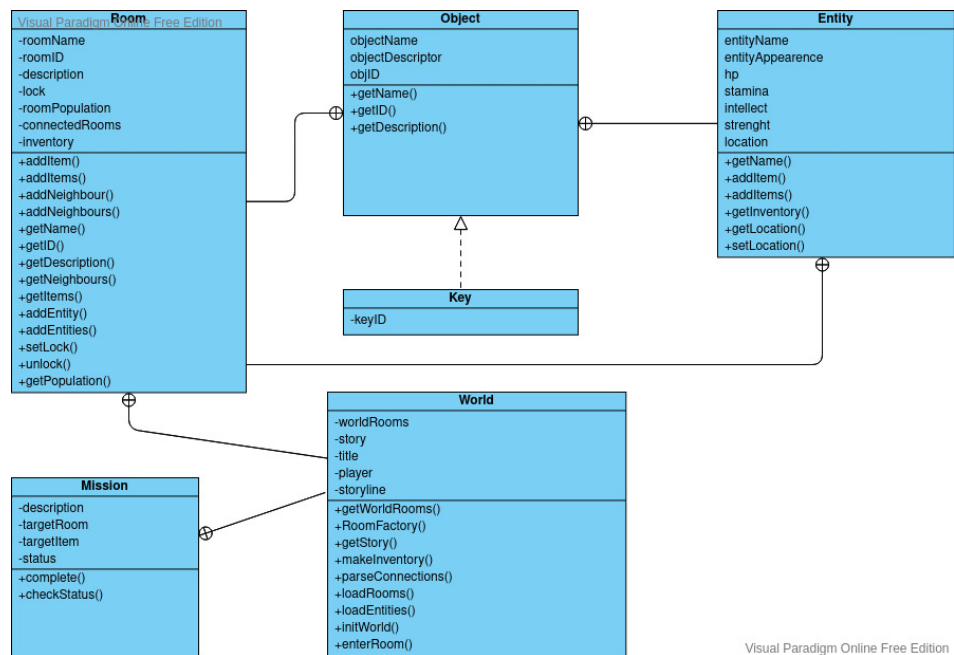


Figure 2: Class Architecture

Table 1: Használati esetek

<i>Eset</i>	<i>Leiras</i>
Move	Mozgas szobarol szobara
Search room	Kutasd at a szobat, itemek es NPC-k utan
Pick up item	Vegyed fel a talalt targyat
Interact with NPC	Beszelj a talalt NPC-vel
Accept mission	Fogadd el az NPC kuldeteset

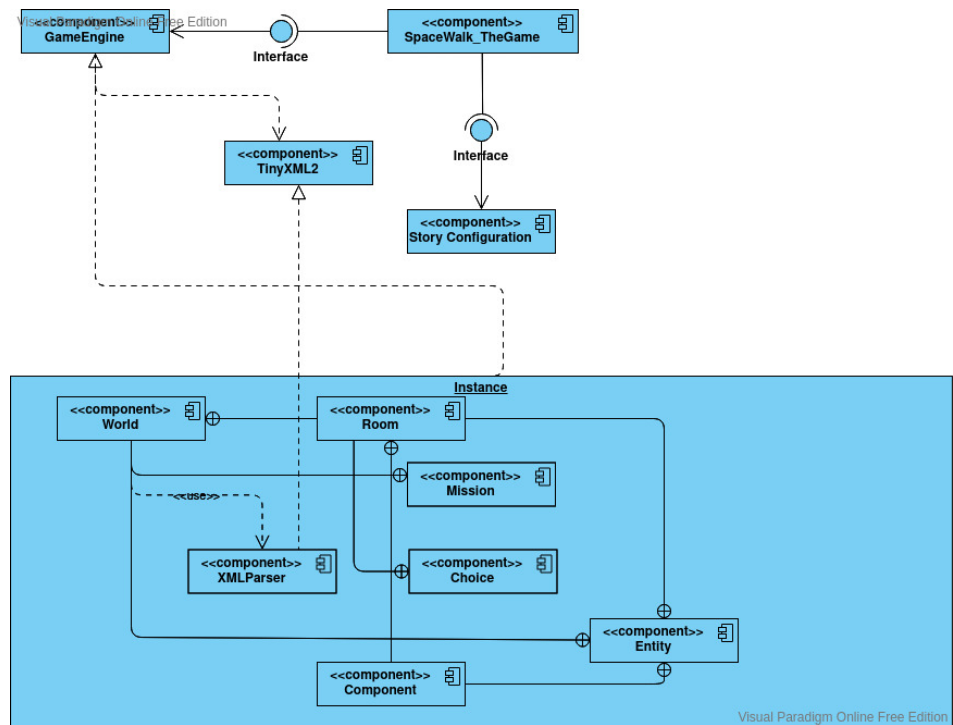


Figure 3: Component connection

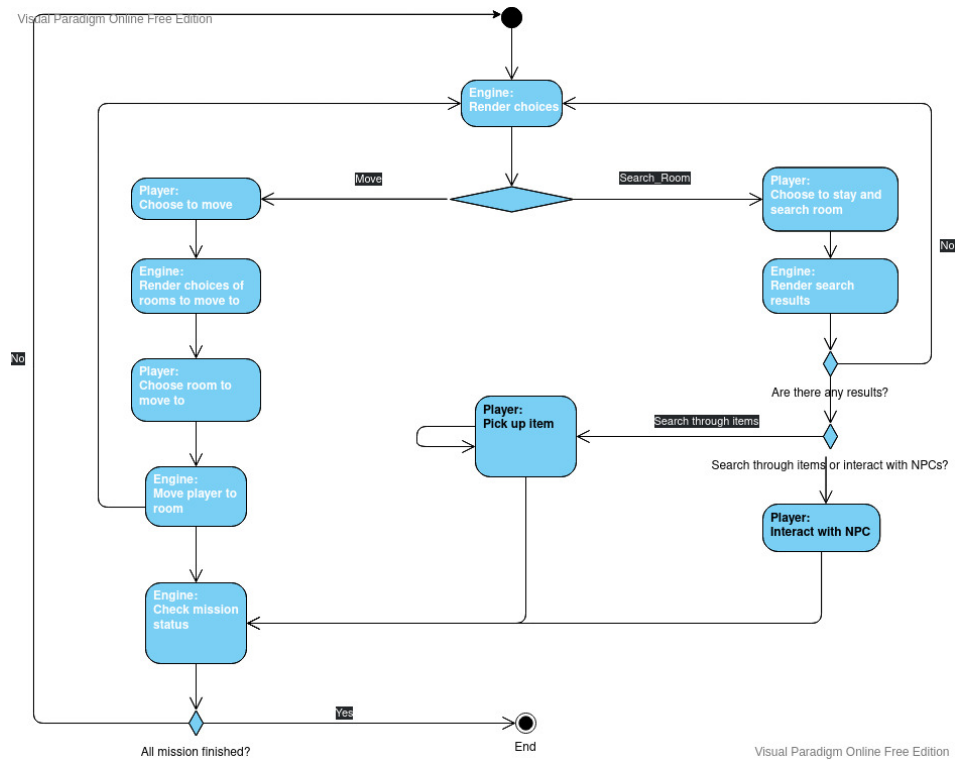


Figure 4: Gameloop Activity Diagram