**STŘEDNÍ PRŮMYSLOVÁ ŠKOLA BRNO, PURKYŇOVA, PŘÍSPĚVKOVÁ ORGANIZACE**

Obsah obrázku Písmo, text, Grafika, grafický design

Popis byl vytvořen automaticky

**ASTRA**

**ŠIMON ZELINKA**

**V4C**

**PROFILOVÁ ČÁST MATURITNÍ ZKOUŠKY**

**MATURITNÍ PRÁCE**

**BRNO 2024**

# Prohlášení

Prohlašuji, že jsem maturitní práci na téma Astra vypracoval samostatně a použil jen zdroje uvedené v seznamu literatury.

Prohlašuji, že:

Beru na vědomí, že zpráva o řešení maturitní práce a základní dokumentace k aplikaci bude uložena v elektronické podobě na intranetu Střední průmyslové školy Brno, Purkyňova.

Beru na vědomí, že bude má maturitní práce včetně zdrojových kódů uložena v knihovně SPŠ Brno, Purkyňova, dostupná k prezenčnímu nahlédnutí.

Beru na vědomí, že SPŠ Brno, Purkyňova má právo celou moji práci použít k výukovým účelům a po mém souhlasu nevýdělečně moji práci užít ke své vnitřní potřebě.

Beru na vědomí, že pokud je součástí mojí práce jakýkoliv softwarový produkt, považující se za součást práce i zdrojové kódy, které nejsou předmětem maturitní práce, případně soubory, ze kterých se práce skládá. Součástí práce není cizí ani vlastní software, který je pouze využíván za přesně definovaných podmínek, a není podstatou maturitní práce.

Šimon, Zelinka

Žarošice 386, 696 34

Dne: Podpis:

# Anotace

Cílem této maturitní práce je vytvoření dvojrozměrné počítačové videohry v prostředí vesmíru. Hráč se pohybuje v otevřeném světě a není nijak omezen. Má možnost prozkoumávat vesmír nebo může plnit úkoly, a tak za ně získat měnu k postavení a rozšíření své lodi.

# Obsah

[Prohlášení 2](#_Toc160956870)

[Anotace 3](#_Toc160956871)

[Obsah 4](#_Toc160956872)

[Seznam použitých zkratek 5](#_Toc160956873)

[1 Teoretický úvod 6](#_Toc160956874)

[2 Rozbor řešení 7](#_Toc160956875)

[1.1 Použité technologie 7](#_Toc160956876)

[1.1.1 Godot 7](#_Toc160956877)

[1.1.2 Aseprite 7](#_Toc160956878)

[1.1.3 Programovací jazyk GDScript 7](#_Toc160956879)

[3 Experimentální část 8](#_Toc160956880)

[4 Uživatelská příručka 9](#_Toc160956881)

[Závěr 10](#_Toc160956882)

[Seznam použitých zdrojů a literatury 11](#_Toc160956883)

# Seznam použitých zkratek

# Teoretický úvod

# Rozbor řešení

## Použité technologie

### Godot

### Aseprite

### Programovací jazyk GDScript

# Experimentální část

# Uživatelská příručka

# Závěr

# Seznam použitých zdrojů a literatury