Anotace a Osnova

# Anotace

Cílem je popsat vývoj počítačové hry a používání herního enginu. Seznámit s herními enginy jaké jsou mezi nimi rozdíly, jejich zaměření, proč jsem si vybral ten svůj. Základní navigace v enginu, jeho filozofie, obecné info, práce s ním.

Praktická část:

Vytvoření hry v herním enginu GODOT. Popis procesu vývoje, herních mechanik, funkcí.

# Osnova

1. Úvod - seznámení s prací proč jsem si téma vybral, co tato práce obsahuje
2. Seznámení s různými herními enginy
   1. porovnání enginů
      1. Výhody, nevýhody
      2. Filozofie
   2. Proč jsem si vybral svůj engine Godot
3. Filozofie enginu Godot
   1. Co to znamená open source engine
   2. Komunita
   3. Zpeněžení
4. Možnosti vývoje aplikace v enginu Godot
   1. Rozdíl mezi dostupnými vykreslovači
   2. Rozdíl mezi dostupnými programovacími jazyky
   3. Možnosti 2D a 3D grafiky
5. Správce projektů Godot enginu
   1. Navigace v rozhraní
   2. Import projektů
   3. Skenování projektů
   4. Vytvoření nového projektu
6. Základní navigace v editoru
   1. Popis rozvržení oken a samostatných oken
   2. Customizace rozvržení
7. Nastavení projektu
   1. Konfigurace
      1. Aplikace
      2. Fyziky
      3. Displeje
      4. Audia
      5. Editoru
   2. Práce s mapováním vstupů
      1. Jak vytvořit novou akci
      2. Jak ji nakonfigurovat
      3. Následně používat v projektu
   3. Správa lokalizace
   4. Pluginy
      1. co to je
      2. instalace přes komunitní centrum nebo manuálně
      3. použití
      4. deaktivace
8. Nápověda enginu
9. Základní práce s enginem
   1. Správa souborového systému
      1. importování souborů
   2. Práce se scény
      1. Typy scény
      2. Přidání scény
   3. Práce s „Uzly“
      1. Typy uzlů
      2. Přidání uzlů
      3. Práce s atributy uzlů
      4. Práce se signály uzlů
   4. Práce se zakomponovaným programovacím jazykem GDscript
      1. Vytvoření skriptu
      2. Připojení skriptu k uzlu
      3. Práce se signály
      4. Základní funkce
   5. Spuštění projektu
   6. Exportování projektu do spustitelné aplikace
      1. specifikace pro různá zařízení
10. -------------------------Praktická část------------------------------
11. Výběr typu hry
12. Zvolení potřebného softwaru
    1. Zdůvodnění
    2. Info o softwaru
13. Popis vývoje
    1. Nastavení projektu
    2. Nainstalované pluginy
    3. Popis jednotlivých částí projektu
       1. jejich zakomponování do projektu
       2. komunikace mezi nimi
    4. Popis kódu
14. Vysvětlení herních mechanik
15. Závěr
    1. Co jsem se naučil
    2. Co jsem vytvořil
    3. Přínos pro ostatní
    4. Poděkování