

## 1. Csoport tagjai, struktúrája

- **Csapat neve:** JumpOrDie
- **Csoport tagjai:**
  - Bán Tamás József
  - Takács Bálint Zétény
  - Sindely Richárd
  - Szepesi Glória Virág
  - Bezdán Nándor

## 2. Fejlesztési terv: mérföldkövek, eredmények

- **1. mérföldkő (3. hét):** Alap játékmekanika és első szint működése (ugrás, platformok, gravitáció)
- **2. mérföldkő (5. hét):** Két szint teljes elkészítése és tesztelése
- **3. mérföldkő (7. hét):** Végző grafikai elemek és hangok integrálása
- **4. mérföldkő (9. hét):** Teljes játék tesztelése és optimalizálása
- **5. mérföldkő (12. hét):** Dokumentáció befejezése, bemutatásra való felkészítés

## 3. Programozói nyelvek, fejlesztő eszközök

- **Programozási nyelv:** Java/C#
- **Fejlesztői eszközök:** IntelliJ IDEA, Visual Studio Code, Visual Studio, Git (verziókövetéshez), Tiled (pálya szerkesztéséhez)

## 4. Használni tervezett eszközök, technikák

- **Verziókövetés:** GitHub
- **Pályaépítő eszköz:** Tiled
- **Grafikai elemek:** OpenGameArt

## 5. Leendő produktumok (dokumentumok), és létrejöttük ideje

- **Specifikáció:** 3. hét
- **Tesztelési terv:** 5. hét
- **Felhasználói útmutató:** 9. hét
- **Végző dokumentáció:** 12. hét

## 6. Tesztelési követelmények

- Folyamatos tesztelés minden fejlesztési szakaszban
- Funkcionális tesztek: minden szint mechanikájának és akadályainak tesztelése
- Integrációs tesztek: különböző szintek közötti átmenetek, menü működése
- Teljesítménytesztelés: különböző eszközökön való futtatás

## 7. Bemutató (demó) és szállítás módja, ideje

- **Bemutató:** Élő demó a játék működéséről, összes szint teljesítése
- **Szállítás ideje:** 13. hét

## 8. Információ források

- **Online források:** Stack Overflow, hivatalos Java dokumentáció
- **Oktatási források:** <https://users.iit.uni-miskolc.hu/~mileff/szoftvert.html>