# 2D játékfejlesztés Unity-ben – Beadandó feladat

A kötelező program egy Unity-ben elkészített 2D-s játék implementálása. A játék témája szabadon választható, de a választott témát október 29. 23:59-ig levélben egyeztetni kell az oktatóval.

**A jelentkezés menete:**

* A levelet a [vargalg@inf.u-szeged.hu](mailto:vargalg@inf.u-szeged.hu) címekre kell címezni.
* A levél tárgya legyen: „Unity 2019, program választás”
* A levél törzse pár mondatban tartalmazza a választott játék témájának, és tervezett játékelemeinek leírását. (karakterek, célok, logika, stb.)
* A feladat elfogadottnak minősül, ha egy oktató válaszlevélben jelzi annak elfogadását.
* **Határidő: 2019 október 29.**

**A pontozás menete:**

A feladatokat két Mérföldkő időpontjában be kell mutatni. Mind a két mérföldkő idejében a programnak előre megadott programozási elemeket kell tartalmaznia, amelyekre előre maximált pontszám adható (a megoldás minőségétől függően részpontozással).

1. Mérföldkő **(november 4-5)**:

* Karakter létrehozása, és mozgatása, alapvető játékfunkciók, (10-15 pont)
* Tilling, Parallaxing, (5-10 pont)
* Animációk (10-15 pont)
* Object Pooling (10-15 pont)
* Spawning, respawning (10-15 pont)

2. Mérföldkő **(december 2-3)**:

* Effektek, részecske rendszerek (10-15 pont)
* Mesterséges intelligencia (10-15 pont)
* Ui, és HUD menü létrehozása (10-15 pont)
* Achhievementek (10-15 pont)
* Hangforrások (5-15 pont)

Az egyes részteljesítésekre maximálisan 50 pont adható.