A képen szöveg látható

Automatikusan generált leírás

Rush Hour játékfejlesztés

Rush hour game development

Szabó Dániel

Z3IK64

Dr. Bolla Kálmán, főiskolai docens

2023

Tartalomjegyzék

[Bevezetés 7](#_Toc176887110)

[1. A feladat elemzése, a probléma érintő bemutatása 8](#_Toc176887111)

[1.1. A játék szabályai 8](#_Toc176887112)

[1.2. a megoldandó problémák 8](#_Toc176887113)

[1.3. Technológiák (Unity, C#) 8](#_Toc176887114)

[2. Szoftver tervezése 9](#_Toc176887115)

[2.1. Funkciók 9](#_Toc176887116)

[2.2. Adatszerkezetek, objektumok, interfészek (UML) 9](#_Toc176887117)

[3. Szoftver kialakítása 10](#_Toc176887118)

[4. Tesztelés, módosítások 11](#_Toc176887119)

[5. Összefoglalás 12](#_Toc176887120)

[Idegen nyelvű összefoglalás 13](#_Toc176887121)

[Ábrajegyzék 14](#_Toc176887122)

[Irodalomjegyzék 15](#_Toc176887123)

[Melléklet 16](#_Toc176887124)

Bevezetés (1 oldal)

A szakdolgozat célja a Rush Hour játék elkészítése érdekes és skálázható nehézségű feladványokkal. A játék lényege, hogy az autónkat kijuttassuk egy járművekkel teli parkolóból.

1. A feladat elemzése, a probléma érintő bemutatása (3 oldal)
   1. A játék szabályai

Az alap játék egy 6x6-os rácson játszódik, ahol autók és kamionok helyezkednek el. A feladat, hogy a saját autónkat kijuttassuk a parkolóból, viszont más járművek ezt megakadályozzák. A járművek elhelyezkedhetnek vízszintesen és függőlegesen és csak ezen a tengelyen mozgathatók, addig ameddig egy másik jármű nem állja az útjukat.

* 1. A megoldandó problémák

A játékban véletlenszerű feladványok generálásához egy megoldó algoritmus elkészítése.

Random generált puzzle

Solver

Random generált puzzle , Solver módszerek (megoldás-ból random generálás, best first search)

* 1. Technológiák (Unity, C#)

Miért választottam

1. Szoftver tervezése (12 oldal)
   1. Funkciók

a

* 1. Adatszerkezetek, objektumok, interfészek (UML)

a

1. Szoftver kialakítása (24 oldal)

asd

1. Tesztelés, módosítások (12 oldal)

asd

1. Összefoglalás (1 oldal)

asd

Idegen nyelvű összefoglalás (1 oldal)

asd

Ábrajegyzék

[1. ábra: A stílustár megjelenítése 7](#_Toc64011114)

[2. ábra: A stílus kiválasztása 7](#_Toc64011115)

[3. ábra: A kecskeméti katonai repülőbázison üzemeltetett repülőgépek [forrás száma] a – MiG-21; b – L-39, c – MiG-29; d – Gripen 8](#_Toc64011116)

Irodalomjegyzék

Az Irodalomjegyzék tételeit az ***szd\_szakirodalom*** stílussal formázhatja meg. Az egyes hivatkozások ABC sorrendben jelenjenek meg. A forrás írójának/íróinak vezetékneve Nagybetűs megjelenítésűek legyenek.

1. Csengeri P. P.: Mennyiségek Mértékegységek Számok SI. Műszaki Könyvkiadó, Budapest, 1981.
2. Énekes F.: A kiadványszerkesztés. Novella Könyvkiadó, Budapest, 2004.

Melléklet