**Eötvös Loránd Tudományegyetem**

**Informatikai Kar**

**Informatikatudományi Intézet**

**Programozáselmélet és Szoftvertechnológia Tanszék**

Szakdolgozat címe

Szerző: Témavezető:

Magyar Viktor Név

Programtervező informatikus BSc. beosztás, titulus

**Budapest 2025**

Ide kerül a hivatalos témabejelentő lap.

Tartalomjegyzék

[1. Bevezetés 1](#_Toc87521353)

[2. Felhasználói dokumentáció 2](#_Toc87521354)

[3. Fejlesztői dokumentáció 3](#_Toc87521355)

[4. Összefoglalás és további fejlesztési lehetőségek 4](#_Toc87521356)

[5. Irodalomjegyzék 5](#_Toc87521357)

[6. Melléklet 6](#_Toc87521358)

# Bevezetés

A lap mérete és a margók ebben a sablonban megfelelően vannak beállítva. A betűtípus adott (Calibri) és a 12-es betűméret is. Oldalszámozás a tartalomjegyzék után kezdődik és a dokumentum végéig folytatódik. A dolgozat fő fejezetcímei adottak és mindig új oldalon kezdődnek.



1. ábra: Galaxis útikalauz stopposoknak könyv

Használjátok az automatikus számozást az ábrákhoz. Túl sok ábra esetén érdemes ábrajegyzéket beszúrni a dokumentumban az Irodalomjegyzék után. A folyó szövegben hivatkozzatok minden egyes ábrára és táblázatra is kereszthivatkozással (például így: 1. ábra, vagy táblázat esetén így: 1. táblázat).

1. táblázat: Példatáblázat

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| asdf |  |  |
| 1234 |  |  |

# Felhasználói dokumentáció

# Fejlesztői dokumentáció

## Részletes specifikáció

## Definíciók

## Architektúra

### A screenshot of a computer screen AI-generated content may be incorrect.Komponens diagram

### A fent látható komponens diagrammon láthatóak a különböző komponensek és a közöttük lévő kapcsolatok. A „Mobil alkalmazás” és az „Asztali alkalmazás” a „Játék vezérlés” komponenssel, a „Játék vezérlés”, pedig a „Játék logika” (offline játék esetén) és a „Webszerver” (online játék esetén) komponenssel kommunikál. A „Játék logika” a „Mesterséges intelligencia modell” komponenst használja a játék menete során a gépi játékos irányításához, illetve a „Webszerver”, pedig a „Játék vezérlés” komponenst használja fel a játék vezényléséhez a kliensek számára. A webszerver egy adatbázisban tárolja el a regisztrált játékosokat, illetve a játékosok eredményeivel kapcsolatos információkat.

# Összefoglalás és további fejlesztési lehetőségek

# Irodalomjegyzék

# Melléklet