For the potato

Projektünk egy 2D-s platformer játék, ami a rage game kategóriába esik. A története a következő: Volt egyszer egy troll, akinek a legjobb barátja egy krumpli volt, akit Kolompérnak hívtak. Az orosz katonák ellopták ezt a krumplit, hogy vodkát csináljanak belőle. A troll ezt nem engedhette meg, ezért elindult kiszabadítani. A játék zárása: sajnos a troll nem tudta megmenteni Kolompért. Vodka lett belőle.

Tervezünk hozzá folytatást is. A troll nem adta fel a harcot. Végigküzdötte magát a fél világon, hogy betörjön egy titkos katonai laborba, hogy onnan dokumentumokat lopjon el, amikből kiderül hogyan tudná visszaváltoztatni Kolompért krumplivá. Ezzel záródna a második rész.

A harmadik részben elindul visszaszerezni a vodkát, amit az oroszok azóta is szigorúan őriznek, ezután elindulnak vissza a laborba, hogy Kolompér ismét krumpli lehessen. Sikerrel járnak.

A negyedik részben azonban újra elrabolják a krumplit, ezúttal a McDonald’s emberei. Most sültkrumplit akarnak belőle csinálni. A troll ismét elmegy kiszabadítani. Zárás: a történet végére a troll annyira megéhezik, hogy összefog a McDonald’s-al, és hagyja hogy barátjából sültkrumplit csináljanak, cserébe megkapja a sültkrumpli felét.

Irányítás:

W - ugrás felfelé

A - balra haladás

D - jobbra haladás

Python nyelven, Pygame engine-ben készült Visual Studio Code fejlesztői környezet.

A pályák mátrixokban vannak eltárolva, a program végigmegy az aktuális mátrixon, amiben minden számhoz egy adott block, entitás vagy a játékos van rendelve, ezt értelmezi, és megvalósítja.

11. évfolyam óta fejlesztjük.

A backend-et ebben az évben fogjuk megcsinálni, alkalmazni fogjuk az idén tanultakat hozzá.

Backend:

* A játék (asztali alkalmazás) bezárása után JSON adatokat küld a haladásról a MYSQL adatbázisba.
* Ezek a felhasználói fiókba történő belépéskor megtekinthetők.
* Ezek lekérése automatikusan történik.
* A fiók adatai módosíthatók.

Frontend:

* Jelenleg statikus.
* Ehhez HTML-t, CSS-t, Bootstrap 5-öt és Javascript-et használtunk.
* Később ezeket a fájlokat adjuk React felhasználói interfészhez.

A játék elérhető magyar és angol nyelven is.

Jelenleg:

* 10 pálya van.
* 4-féle környezetben:
  + Nyári mező nappal, napos idővel
  + Nyári mező nappal, esős idővel
  + Barlang
  + Tél éjszaka

Tervezünk még:

* Sivatag
* Város
* Katonai laktanya

Borsod Coding

A nevünk egy emlékeztető arra, honnan jöttünk és milyen utat jártunk be ezidáig. Emellett szerettünk volna valami vállalatos hangzású nevet.

Hosszútávon vállalkozást szeretnénk ebből a dologból létrehozni, játékunkat piacra akarjuk dobni.

Feladatok elosztása:

Zelenák Szabolcs:

- Ötletgazda

- Tervező

- Dokumentációfelelős

- Github

Csiger Imre Krisztián:

- Háttérfolyamatokért felelős programozó

- Trello

- Váz szerkezetrajz