

A PROGRAMOZÁS ALAPJAI 2.

VÉGLEGESÍTETT HÁZI FELADAT SPECIFIKÁCIÓ

DRAG RACING

KÉSZÍTETTE: BUJTOR BÁLINT, G3M1AW
bujtorbalint1998@gmail.com

KÉSZÍTÉS FÉLÉVE: 2017/18/2

TARTALOMJEGYZÉK

Informális házi feladat leírás.....	3
Formális házi feladat leírás	3
Az elkészítendő szoftver célja	3
Elvárások	3
Elvárt bemenet	3
Elvárt kimenet.....	3
Implementálandó funkciók	3
Felhasználói interakció	3
Fejlesztéshez használt technológiák	3
Egyéb követelmények.....	3
Futtató környezet követelményei.....	3
Célközönség	4
Hivatkozások	4
Megjegyzések	4

Informális házi feladat leírás

A házi feladatom témája az okostelefonokon és tableteken már ismerős és népszerű gyorsulási verseny alkalmazás fejlesztése C++ nyelven.

Formális házi feladat leírás

Az elkészítendő szoftver célja

Az elkészítendő szoftver célja a sajátos a program fejlesztése óta betöltött piaci rés kihasználása egy olyan szórakoztató és felhasználóbarát alkalmazással, mint a Drag Racing. A szoftver feladata a 10-22 év közti célközönség megragadása egy nap mint nap játszható addiktív, ám nem időigényes játékkal. A játékos feladata egy, a játék elején kapott kezdőtőke és tehetsége segítségével minél jobb Dragracerré válni. A játék során a versenyzés mellett lehetősége van új járművek, tuningok vásárlására is, hogy minél híresebbé váljon és hírhedtebb bossok ellen tudjon versenyezni.

Elvárások

Elvárt bemenet

A program elvárja a felhasználótól, hogy a megírt menu interfacen keresztül kiválassza, hogy mit szeretne csinálni a programban (versenyzés, vásárlás, tuningolás). Majd az utasításoknak megfelelően kezelje is a programot (versenyzés, upgradek, új járművek vásárlása).

Elvárt kimenet

Egy szórakoztató játék, amely közli a versenyzővel, hogy sikeresek voltak-e a vásárlások, upgradek. Az új versenyjármű alapparamétereinek közlése, az upgradek hatása a teljesítményre, a birtokolt benzin és pénzmennyiség (illetve a fame.) Továbbá az egyes versenyek eredményeinek kimenetele.

Implementálandó funkciók

- menürendszer
- versenyszimulátor, random generátor alapján a teljesítmény függvényében
- teljesítménykalkulátor
- upgrade rendszer
- pénzrendszer, a sikeres versenyek esetén megkapott pénz
- benzinfogyasztás
- online bolt – új járművek vásárlásához
- (fame kalkulátor – a keresett pénzt manipulálja)

Felhasználói interakció

A program a futáshoz szükséges parancsokat a felhasználótól fogja megkapni futási időben, az eseményeket console ablakra fogja kiírni az esetleges hibákkal egyetemben.

Fejlesztéshez használt technológiák

A programomat C++ nyelven írom meg. Integrált fejlesztőkörnyezetként Microsoft Visual Studio 2017-et fogok használni.

Egyéb követelmények

Futtató környezet követelményei

A programot a Microsoft Visual Studio 2017-ben fogom megírni, de a C++11 cross-platform tulajdonságainak hála, a program más eszközökön is le fog futni, így MAC-en és Linuxon.

Célközönség

A célközönség a 10-22 év közötti okostelefonnal/tablettel rendelkező fiatalok, akiket le tud kötni egy ilyen típusú szórakoztató alkalmazás, játék olyan szinten, hogy akár saját forrásaikból is áldozzanak rá, hogy exkluzív tartalomhoz juthassanak, ugyanakkor a free-to-play felhasználók se szenvedjenek hátrányt.

Hivatkozások

Az ötletgazda a legozó kisöcsém volt, további inspirációt az ötletet pofátlanul másoló CSR Racing alkalmazásból merítettem.

<http://www.naturalmotion.com/csr-racing>

Megjegyzések

A fame egy nyert verseny, visual tuningok alapján kalkulált multiplier, ami a versenyenként kapott pénzösszeget szorozza. A fame megírása még csak ötletszinten van jelen az applikációban, az első továbbfejlesztési lépcső esetén valósulna meg, az 1.0-s verzióban még nem szerepel.