

**GYMNÁZIUM, STŘEDNÍ PEDAGOGICKÁ ŠKOLA, OBCHODNÍ AKADEMIE A
JAZYKOVÁ ŠKOLA s právem státní jazykové zkoušky ZNOJMO, příspěvková
organizace**

669 02 Znojmo, Pontassievská 3 • tel.: 515158101 • fax: 515225230 • e-mail: info@gpoa.cz • www.gpoa.cz, IČ:49438816

Maturitní práce

Žák: David Beneš

Třída: E4.C

Školní rok: 2017/2018

Obor vzdělání: Informační technologie

Název maturitní práce: Tvorba počítačové hry

Vedoucí maturitní práce: Mgr. Milička Tomáš

Oponent maturitní práce:

Sociální partner: GYMNÁZIUM, STŘEDNÍ PEDAGOGICKÁ ŠKOLA, OBCHODNÍ

AKADEMIE A JAZYKOVÁ ŠKOLA s právem státní jazykové

zkoušky ZNOJMO, příspěvková organizace

Práce odevzdána dne: (datum)

Podpis žáka: (podpis)

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem maturitní práci vypracoval samostatně pod vedením Mgr. Tomáše Miličky a uvedl v seznamu literatury a zdrojů veškerou použitou literaturu a další informační zdroje. Místo datum David

Beneš

Anotace

Obsah

1	Úvod	4
1.1	Vymezení cílů	4
2	Využité programy	5
2.1	Unity	5
2.1.1	Představení	5
2.1.2	Důvod použití	5
2.1.3	Výhody	5
2.1.4	Nevýhody	5
2.1.5	Alternativy	5
2.2	Visual Studio	5
2.2.1	Představení	5
2.2.2	Důvod použití	5
2.2.3	Výhody	5
2.2.4	Nevýhody	5
2.2.5	Alternativy	5
3	Základní pojmy	6
4	Průběh vývoje	7
4.1	Výběr žánru	7
4.2	Ovládání postavy	7
4.3	Schopnosti	7
4.3.1	Blink	7
4.3.2	Neviditelnost	7
4.4	Nepřítel	7
4.5	Cíl úrovně	7
5	Problémy vývoje	8

1 Úvod

Téma jsem si vybral, protože mě vždy zajímalo jak se hry vyvíjí. Dále jsem chtěl vědět, jestli vůbec takovou hru dokážu naprogramovat. Také jsem zastáncem názoru, že programování se dá naučit jedine praxí.

1.1 Vymezení cílů

2 Využité programy

2.1 Unity

SF (n.d.)

2.1.1 Představení

2.1.2 Důvod použití

2.1.3 Výhody

- a
- b
- c

1. sdaf
2. 1209
3. asdfo

2.1.4 Nevýhody

2.1.5 Alternativy

2.2 Visual Studio

2.2.1 Představení

2.2.2 Důvod použití

2.2.3 Výhody

2.2.4 Nevýhody

2.2.5 Alternativy

3 Základní pojmy

4 Průběh vývoje

4.1 Výběr žánru

4.2 Ovládání postavy

4.3 Schopnosti

4.3.1 Blink

4.3.2 Neviditelnost

4.4 Nepřítel

4.5 Cíl úrovně

5 Problémy vývoje

Citace

SF, Unity Technologies. n.d. “Unity User Manual.” <https://docs.unity3d.com/Manual>.