Diplomaterv sablonba átírni

Fejezetek:

Bevezetés/abstract:

Általánosságban a szakterületi nyelvekről és jelentősségükről, illetve, hogy hogyan ismerkedtem meg velük

Irodalomkutatás lehet következő után vagy egyben:

más játékok, amik inspiráltak

Motiváció, inkább elsőbe:

Az én motivációm, hogy megismerkedjek ezzel a területtel, majd a motiváció,

hogy mi a célja a projektnek (ennek kitalálása tbd) nagyban konfigurálható pálya

Technológia:

Leírni, hogy mivel dolgoztam, illetve általánosságban kicsit a dolgokról pl. ANTLR-ről, illetve a klasszikus fordítás lépései példákkal szemléltetve

.NET fordítási folyamatról opcionális

:

Egyben az egész játék, hogy hogyan néz ki mik kerültek bele stb.

Diplomaterv kiírás bulletpointokra kitérés

A játék szabályai pontosan micsodák (valahova kell)

Milyen fájlok vannak hogyan, extra featureök stb. eközben lehetnek a kihívások és milyen megoldás lett a végső. A mostani plusz dolgok betétele

Itt sok mindent ki lehet fejteni kisebb pontokban, ha eljutok oda, akár a grafika, de a váltás karakterekre beépített 3 osztályról leírható illetve egyéb általánosítások, hogy hogyan javult a teljesítmény és az OOP-ság a kódban.

Lehet tesztek? :

Újabb paragrafusban a tesztek, ezeknek lehet hosszabb a leírása, akár mindet felsorolva, néhányat akár képekkel is reprezentálva. Nehéz lefedettséget nézni

Esettanulmány:

Apránként egy lefutás végigvezetése

Térjen ki a nyelv használatának előnyeire is!

miért jó hogy ezzel a nyelvvel lehet leírni és nem egyébként, mert úgy mennyivel bonyolultabb lenne. Illetve a nyelv megléte is jobbá teszi/átláthatóbbá

Konklúzió:

Tbd röviden összefoglalva, hogy mit csináltam mik az eredmények

Továbbfejlesztési lehetőségek:

Milyen irányokba lehet elvinni.

A szoftverek életében a programozási nyelvek és ezek számítógép által végrehajtható kóddá való fordítása egy elengedhetetlen lépés, e nélkül nem lehetne az adott szoftvert használni. Mérnökinformatikus hallgatóként mindig is érdekelt ennek a folyamatnak a logikája, illetve szívesen kipróbáltam volna egy fordítási folyamat végig kísérését, ezzel jobban megértve egy program felépülését, ezért választottam a saját szöveges nyelv létrehozását, mint témát, amiben elmélyedhetek. A magasszintű programozási nyelvek szinte mindent ki tudnak fejezni, amire egy szoftver működése során szükség lehet, de ha más terület szakemberei szeretnének egy adott szoftvert használni, akkor nem szeretnének megtanulni ahhoz programozni, hogy a program különböző funkcióit különböző konfigurációkkal használhassák. Ez a szórakoztató iparra is igaz, amelyben akár a számítógépes játékok esetén a játék kinézetének, vagy a játék logikájában egyes változtatások eszközölése céljából a játékosoknak is néhány forrásfájl kódjának megváltoztatásához kell folyamodniuk.

E dokumentum egy olyan számítógépes játék felépítését mutatja be, technológiai háttérrel és a szoftvert működtető nyelvek és objektumok ismertetésével, amely testreszabható pályával és konfigurálható ellenfél logikával rendelkezik, és teszi mindezt a játékok világának kifejezéseivel. Ez a játék lehetőséget szolgáltat arra, hogy azok is, akik nem tudnak programozni, tetszőlegesen testreszabhassák a játékélményüket, pályákat készíthessenek hozzá szabadon, illetve az ellenfeleket konfigurálva a játék nehézségét is tetszőlegesen változtathatják.

Ez a játék egy jó élmény lehet a felhasználók kreatív szabadságának kiélésében, ugyanakkor ösztönözhet is egyeseket arra, hogy kipróbálják magukat magasabb szintű nyelvek megtanulásában, ezzel pedig hosszú távon hozzájárulva hasonló, ennél akár még ambiciózusabb és még jobban testreszabható játékok létrejöttében, melyek akár ezt gondolják tovább.