



# Tank Combat

Kálvin Ferenc Dániel - GVC31G

Bakos Dániel Márk - E7PHFA

Répási Gergely - AJ4GRZ

# Bevezetés

- Alkalmazásunk egy kétdimenziós, felülnézetes tank játék, amelyben a 2 játékos tud egymás ellen megmérkőzni egymás tankjainak likvidálásával.
- A játékos ezen felül még képes a játékteret “formálni” a tankja segítségével.
- A játékosok három élettel rendelkezik
  - ezeket ellenséges lövedékek becsapódása tudja csökkenteni
  - minden élet két találatot engedélyez, harmadiknál egy élet levonásra kerül
  - ha az életerő eléri a nullát, a játéknak vége
  - az a játékos nyer amelyik előbb likvidálja ellenfelét
- Irányítás billentyűzet segítségével
  - Kék játékos -> Fel-le-jobbra-balra nyilak + enter
  - Piros játékos -> WASD + space



# Csapaton belüli feladatkörök

- Kálvin Ferenc Dániel
  - Backend & Frontend
  - Renderer & Visual elements
- Répási Gergely
  - Backend
  - Model & Logic
- Bakos Dániel Márk
  - Frontend
  - Menu structure & Visual elements



# Felmerülő technikai / szakmai problémák

- Irányítás
  - gombok lenyomásának fluiditása + késleltetés kiküszöbölése
  - némelyik billentyűzeten 3 gomb egyszeri lenyomásánál nem érzékel többet.
- Hanggal kapcsolatos problémák
  - egyszerre a játék háttérzenéje és a lövés hangok nem akarnak működni
  - nem találja a hang fájlt -> megoldás hang felvétele az erőforrások közé
- Mindkét játékos számára fair map megtervezése
- Bonyolultabb alakzatok kirajzolása
- Reszponzív méretek kialakítása
- Tankok erősségének kiegyensúlyozása



# Felhasznált módszerek / módszertanok

- Slack webes verziója kommunikációra
  - Előny: jól struktúrált kialakítású felület
  - Hátrány: az értesítések nem minden esetben érkeznek meg
- Git Visual Studio Grafikus felület
  - Előny: a vizuális felület jól átlátható, könnyebben kezelhető
  - Hátrány: hozzáad kéretlen fájlokat a commit-hoz



# Konklúzió

- Megvalósított tervek:
  - A specifikációban megtervezett menü struktúra
  - Tank variációk megvalósítása
  - Tereptárgy variációk implementálása + lerombolása
- Utólag hozzáadott funkciók
  - Hang elemek
  - Respawn mechanizmus
- Nem sikerült megvalósítani
  - A tervezett AI megvalósítása helyett PVP kialakítás került lefejlesztésre.



# Csapatvezető személyes értékelése

- Kálvin Ferenc Dániel - 4
- Bakos Dániel Márk - 4
- Répási Gergely - 5

