



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 élettél rendelkezik
 - ezeket ellenséges lövedékek becsapódása tudja csökkenteni
 - minden tank különböző mennyiségű sebzést képes okozni
 - 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

