



ÓBUDAI EGYETEM  
ÓBUDA UNIVERSITY

# SZOFTVERTECHNOLÓGIA ÉS GRAFIKUS FELHASZNÁLÓI INTERFÉSZ TERVEZÉSE

Féléves Feladat Végleges Leírás

---

## *Space Balloons*

---

Készítők:

Horváth Mátyás Előd, GPA48P

Joó Dávid Róbert, R4AKTZ

Joó Zoltán, IRASXR

Intézmény:

Óbudai Egyetem – Neumann János Informatikai Kar

Szak:

Mérnök Informatikus BSc

Tagozat:

Nappali

Félév:

2021-22 tavasz

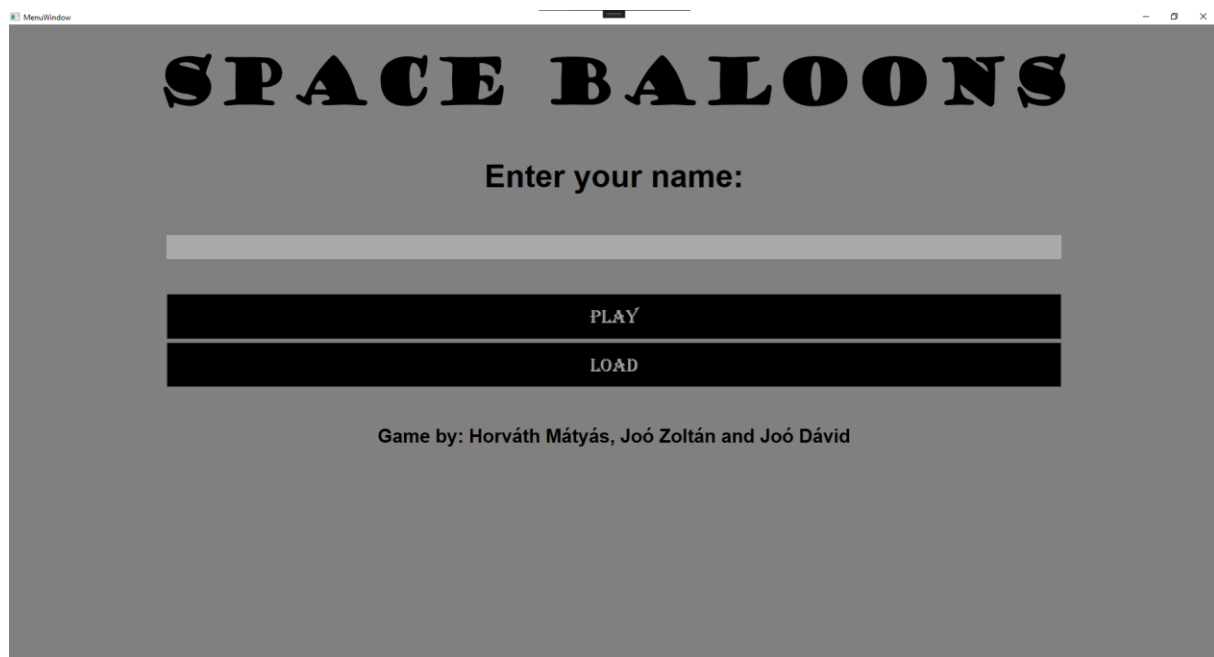
## Tartalom

Ablakok és menüpontok:.....	3
Főmenü:.....	3
Játék ablak .....	4
BAL OLDAL: .....	4
KÖZÉPSŐ RÉSZ: .....	5
JOBBA OLDAL: .....	6
Game Over Ablak: .....	6
Szünet Ablak: .....	7
Betöltő ablak:.....	8

## Ablakok és menüpontok:

### Főmenü:

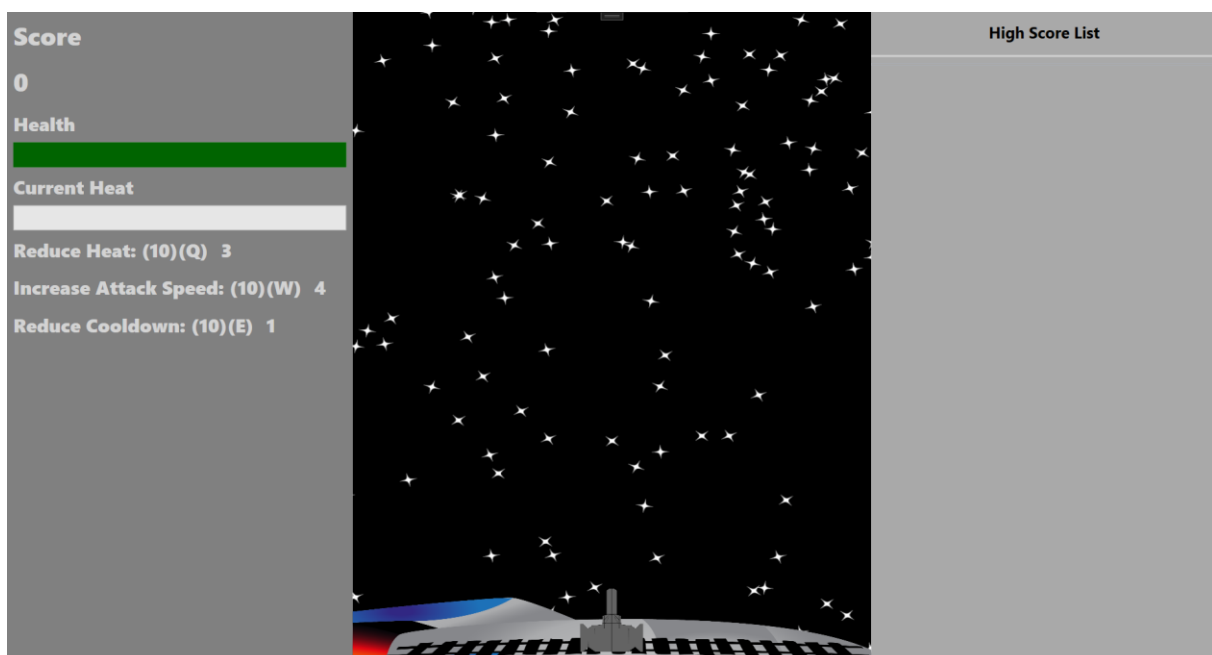
- Első sor: Játék megnevezése
- Második sor: Egyszerű szöveg utalás a következő sorra
- Harmadik sor: Név megadása
- PLAY gomb: Játék elindítása
- LOAD: Korábban mentett játék betöltése
- Utolsó sor: Készítők felsorolás



## Játék ablak

### BAL OLDAL:

- Score megnevezés, alatta a pillanatnyilag elért pontszám, ami kezdetben 0
- Health megnevezés, ami kezdetben 100 és egy „ProgressBar”-ral oldottunk meg, színezése 5 lehetőséget kínál fel, értelemszerűen úgy csökken, ahogy életet veszítünk
- Current Heat megnevezés, szintén egy „ProgressBar”, viszont ez növekedni fog, úgy, hogy minél többet lövünk, annál jobban lesz túlmelegedve az ágyú
- Reduce Heat fejlesztés, ami arra szolgál, hogy a túlmelegedett ágyút le tudjuk hűteni, így tovább apríthatjuk a beérkező lufikat, a fejlesztés ára 10 pontba kerül, a „Q” gomb lenyomásával megtörténik a fejlesztés és azonnal levonásra kerül az ár
- Increase Attack Speed fejlesztés, egy olyan funkció, amely az ágyúból kilőtt lézer mennyiséget növeli, ergo DPS növelő, hasonló elven működik, mint az előző fejlesztés, „W” gomb lenyomásával tudjuk erősíteni, 10 pontszám ellenében
- Reduce Cooldown fejlesztés, a túlmelegedés ellen hoztuk be a játékba, minél nagyobb a fejlesztés, annál kevésbé fog túlmelegedni, az első fejlesztéshez hasonló, csak más elv



## KÖZÉPSŐ RÉSZ:

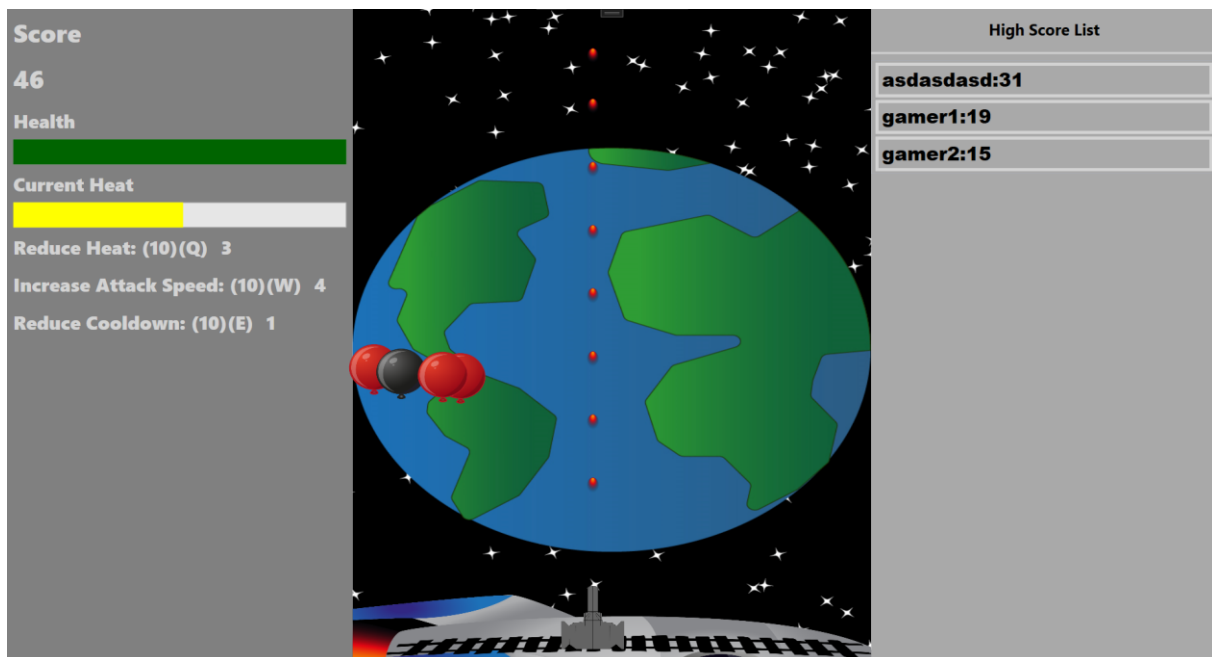
A játékmenet során az összes elkészült képet külső segítségnek köszönhetjük, Szentpéteri Évának, aki a Rejtő karon tanul és az Adobe Illustrator programot használta.

A háttér az előző oldalon látható, hogy egy sima távoli világűr a pálya, a második pályánkon már látható a Föld bolygó is, a későbbiekben láthatjuk majd az utolsó pályát is, ami egy sivatagon lesz a bolygónkon.

Az űrhajó a bázisként szolgál, aminek 100 életerő pontja van kezdetben. A sín rajta szimplán csak egy kiegészítő, ami az ágyú mozgásának a nézetét javítja.

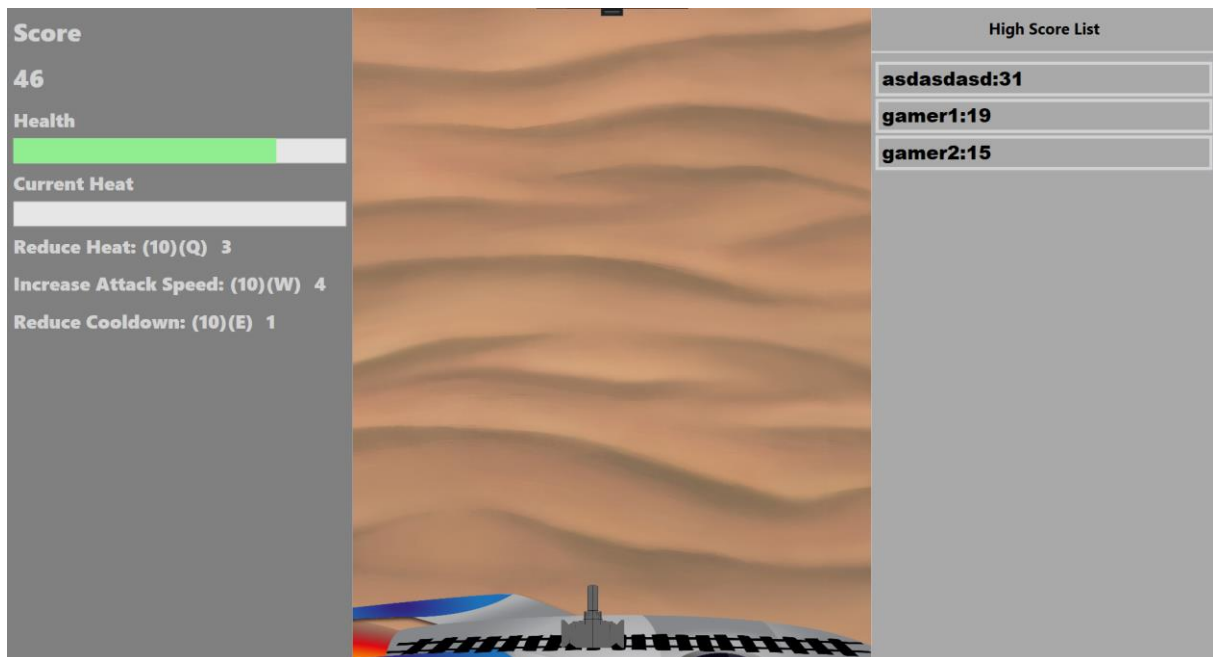
Az ágyú mozgatása horizontálisan két felé lehetséges, balra és jobbra, ezt vagy a nyilakkal tehetjük meg, vagy az „A” – „D” gomb lenyomásával. Lőni a „SPACE” gomb lenyomásával lehetséges. Esélyünk van a folyamatos, illetve a részleges lövésre is. Előbbi a gomb nyomva tartásával kivitelezhető, míg utóbbi a gomb spammelésével oldható meg.

A lufik felülről érkeznek random helyen egy sávban lefelé haladva, különböző színekkel láttuk el őket. Mindegyik színnek 1 életerő pontja van, példaként a fekete lufinak 6 HP-ja van, ezt úgy kell elképzelni, hogy kidurran és jön a következő rétegű lufi, aminek már csak 5 HP-ja van, és így tovább a fehér lufiig, amit, ha kilövünk, eltűnik.



## JOBB OLDAL:

Ranglista funkciónk a jobb oldalon látható. Tökéletesen működik.



## Game Over Ablak:

Egy aranyos lufi kép jelzi nekünk a játék végét. Itt lehetőségünk van választani, hogy újra kezdjük a játékot teljesen nulláról, vagy feladjuk, mert elegünk lett a játékból és bezárjuk az egész játékot.



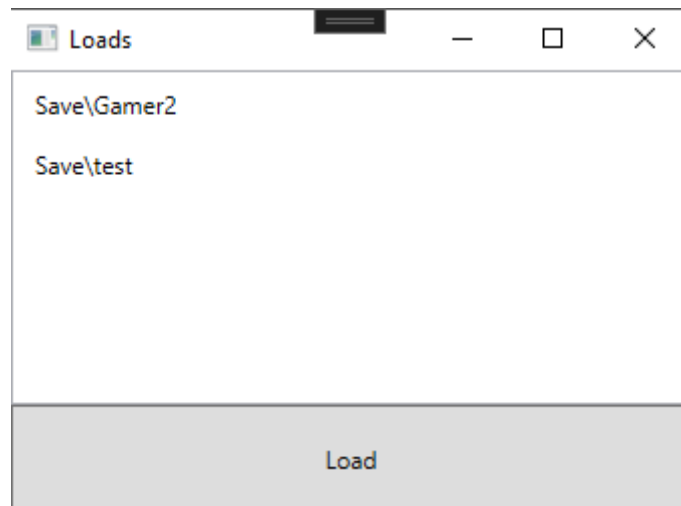
## Szünet Ablak:

- Első lehetőségünk a választható opciók közül a folytatás, itt igazából minden ugyanott folytatódik, csak egy szimpla szüneteltetés az egész.
- Második választásnál az adott pontot tudjuk elmenteni, hogy sokkal később is vissza tudjunk lépni játszani. Ezt majd később tárgyaljuk, hogyan töltsük vissza.
- Utolsó opció a teljes játék bezárása, bármilyen egyéb lehetőség nélkül.



## Betöltő ablak:

Ezen az ablakon a feltüntetett és elmentett játszásainkat tudjuk újra előidézni. Szimplán csak rákattintunk a kiválasztandó mentésre. majd a „Load” gombra lépünk és már játszhatunk is.



## YouTube Link:

[https://youtu.be/18j\\_9WzCJlk](https://youtu.be/18j_9WzCJlk)