SZAKDOLGOZAT

Papp János István, 2021

Összegzés

Szakdolgozatom célja egy korai renderelési technológia megvalósítása modern videójáték fejlesztői környezetben. Munkámban bemutatok egy általam tervezett videójátékot, amely szemlélteti, hogy a korai háromdimenziós videójáték fejlesztés idejében alkalmazott „raycast” típusú megjelenítési módszert miként lehet lefordítani és implementálni egy modern játékmotorba. A videójáték tartalmaz a mai felhasználó által elvárt elemeket is, mint például gombnyomások helyett egérrel való körülnézést. A szoftver egy belsőnézetes, úgynevezett „First Person Shooter” típusú videójáték. A játékot a Godot játékmotor kétdimenziós rajzvásznán készítettem, forráskódját a Godot alapértelmezett programozási nyelvén, a GDScript nyelven írtam.