



**Budapesti Műszaki és Gazdaságtudományi Egyetem**  
Villamosmérnöki és Informatikai Kar  
Méréstechnika és Információs Rendszerek Tanszék

# Házi feladat

## Felhasználói dokumentáció

BEÁGYAZOTT RENDSZEREK SZOFTVERTECHNOLÓGIÁJA

*Készítették:*

Hornyák Máté Dániel

Molnár Marcell

Poleczki Ákos

2019. május 11.

## 1. A játék rövid leírása, céljának ismertetése

A program egy oldalnézetes, lövöldözős játék, amelyben a felhasználó egy másik játékos ellen játszik internetes kapcsolaton keresztül. Mindkét játékos célja, hogy az ellenfelét a lehető legtöbbször találja el lövedékkel, miközben őt magát a lehető legkevesebbszer találja el a másik játékos. Az nyer, aki hamarabb találja el a másikat háromszor.

## 2. Környezetleírás, rendszerkövetelmények

- A program alapvetően okostelefonra készült, azonban bármilyen Android készüléken elfut hátrányok nélkül.
- Az Android operációs rendszer verziója legalább 5.0 kell legyen.
- A készülék legalább 100 MB háttértárral és 1 GB szabad RAM-mal kell rendelkezzen a biztos működés eléréséhez.

## 3. A használat leírása

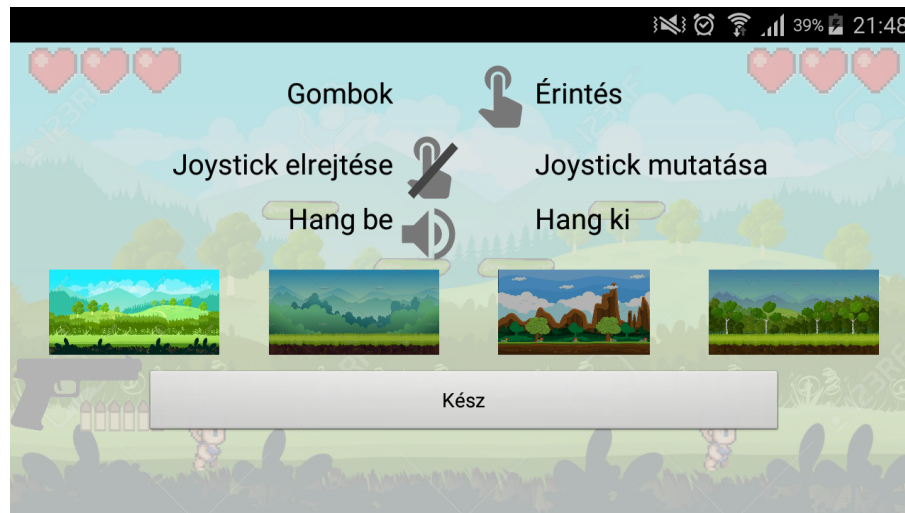
A játék elindításakor a felhasználó egy felugró menüpontban adhatja meg a csatlakozni kívánt szerver IP címét, illetve lehetősége van ezen kívül az alapvető beállításokat változtatni a játék megkezdése előtt. Ilyen a vezérlési módok és az egyéni ízlésnek megfelelő háttér kiválasztása, valamint a háttérzene ki-be kapcsolása. A beállítások elvégzésével és a csatlakozás-gomb megnyomásával a felhasználó csatlakozik a megadott szerverhez. A beállításokat az alkalmazás két indítása között is megőrzi.

Amennyiben mindkét játékos sikeresen csatlakozott, a játék egy visszaszámlálást követően elkezdődik. A beállítások alkalmával megadott vezérlő módok alapján vagy gombokkal, vagy joystick segítségével van lehetőség a karakter mozgatására, az ellenfél megsebzésére pedig egy pisztoly alakú gomb szolgál. Miután a játékos tüzelt, a következő néhány másodperceben már nem tud löni, nehogy a folyamatos lövöldözés is megfelelő taktika legyen. A játékban továbbá akadályok is elhelyezésre kerültek, amelyekre akár fel is lehet ugrani, vagy akár fedezékként is lehet használni. Mind-egyik játékos célja, hogy minél többször kinullázza a másik karakter életpontját. Egy kinullázás számít egy pont megszerzésének. A játék elején és minden pontszerzés után a két karakter egy kiindulási helyre kerül vissza. Az nyer, aki hamarabb találja el a másikat háromszor. Illetve a játék végén, a győzedelmeskedő játékos ajándékban részesül, megtekinthet egy exkluzív videót, amely a játék fejlesztésének rejtelseibe kalauzolja el őt. Majd mindkét felhasználó számára felajánlásra kerül a

játék újra-kezdése opció, amelyiket kiválasztva a játék automatikusan megkezdi a visszaszámlálást, kihagyva ezzel az eszközök újbóli párosításának lépését.

#### 4. Példa - az alkalmazás bemutatása

Első lépésben a felhasználó a beállítások nyomógomb kiválasztásával belép a beállítások menübe.



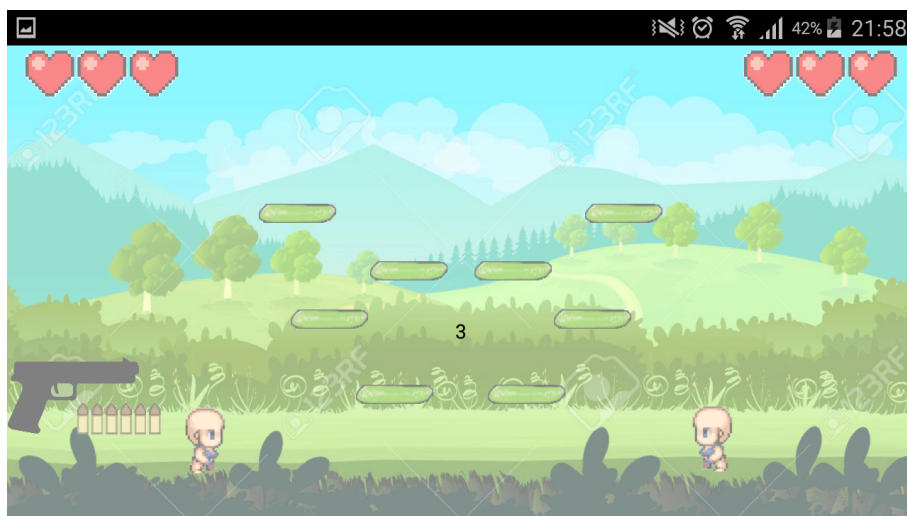
1. ábra. A beállítások menü

Ott kiválasztja a gombokkal való irányítás lehetőségét, illetve a hangok némítását. Majd, ha ezzel készen van, a "Kész" gombra kattintva visszalép a menübe. Ezután beírja a csatlakozni kívánt szerver IP-címét, rányom a "Csatlakozás" gombra, majd várakozik az ellenfél csatlakozására.



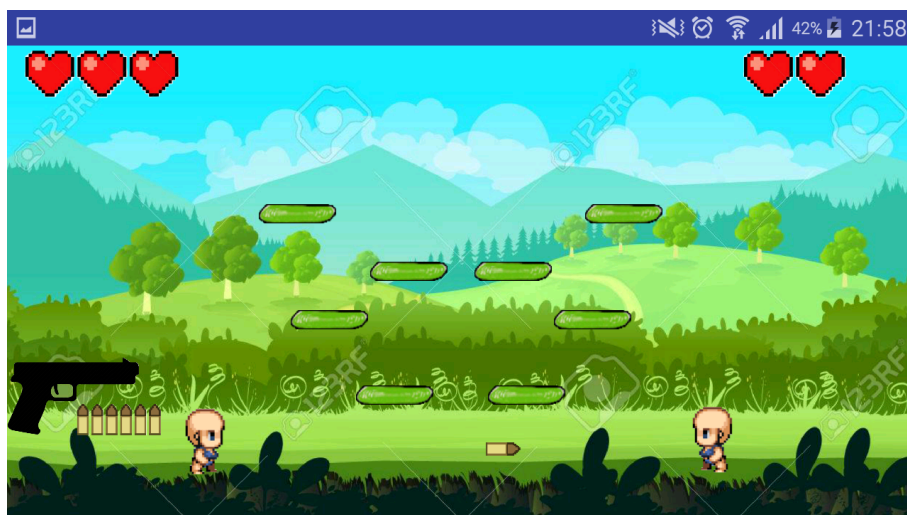
2. ábra. Az IP-cím megadás

Ezt követően a játék visszaszámlálása elindul.



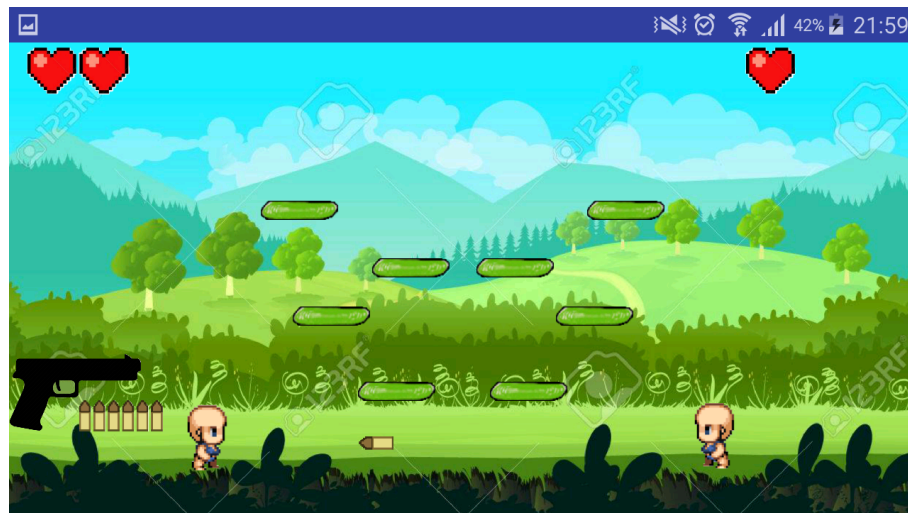
3. ábra. *Visszaszámlálás*

A felhasználó a játék során találatot szerez, a másik játékos élete csökken.



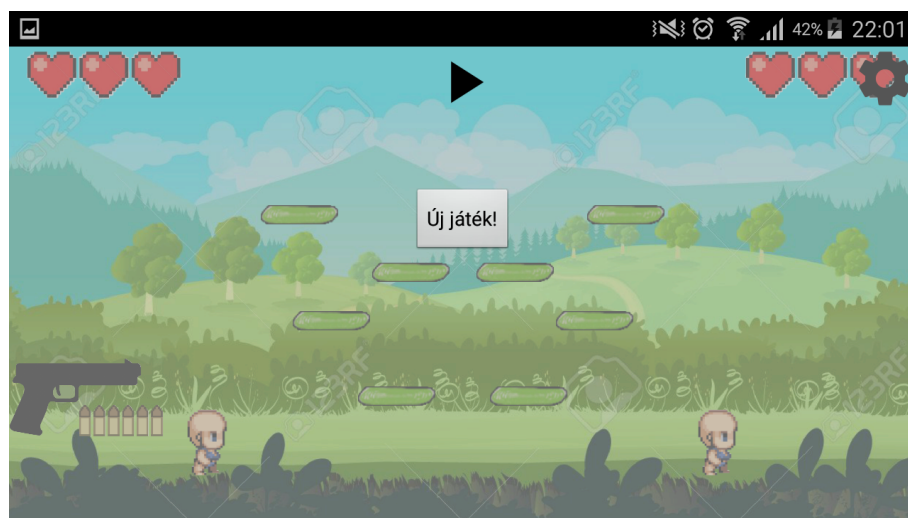
4. ábra. *Pontszerzés*

Most a felhasználó élete csökkent egy találat után.



5. ábra. Életpont veszítése

A játékos győzedelmeskedik, így lehetősége van megtekinteni a jutalomvideót, illetve a játék újratekintése gomb megnyomására.



6. ábra. Játék vége menü