

# Technikai dokumentáció

A technikai dokumentáció tartalmazza a specifikáció (és/vagy a GDD) értelmezését, a játék elkészítéséhez szükséges technológiák és eszközök listáját, az elkészítés tervezett módját, valamint a fejlesztés során alkalmazott irányelveket.

A dokumentum a fejlesztés alatt folyamatosan frissül, mindig az aktuális állapotot mutatja.

## A technikai dokumentáció tartalma

### Összefoglaló

Rövid (egy- maximum két oldalas) összefoglaló a projectről és a technikai dokumentációról, iránymutatás a dokumentum értelmezéséhez.

### A megoldandó feladatok

Válaszok a “Mit?” kérdésre:

- A specifikációban/GDD-ben leírtak értelmezése és részfeladatokra bontása (Pl.: Szükség lesz egy összetett, animált UI rendszer összerakására, amely képes felugró popupokat is kezelni.) → Use case-k
- A feladatok megoldásához szükséges technológiai igények megfogalmazása (Miket kell tudni a céleszközöknek? Milyen további igények merülhetnek fel?)

### A megoldáshoz használt eszközök

Válaszok a “Milyen eszközökkel?” kérdésre:

- A használt eszközök (hardver, szoftver stb.) felsorolása, rövid ismertetésük
- Miért ezeket az eszközöket választjuk? (Pl.: Unity-t, mert a segítségével képesek vagyunk minden, a specifikációban megfogalmazott kérés teljesítésére.)
- Fejlesztőkörnyezet összeállítása: Adott eszköz hogyan érhető el és hozható projekt-képes állapotba egy új felhasználó számára? (Linkek, setupolási tutorial, verziószám stb.)

### A megoldás módja

Válaszok a “Hogyan?” kérdésre:

- A projekt elkészítéséhez szükséges feladatok megoldásának technikai ismertetése
- Tervezési döntések meghozása
- Architektúra megválasztása és részletezése (minél részletesebb mélységi szinten!)

- Modulok és modulhatárok megfogalmazása ábrákkal (pl. Class diagram, MVC esetén mik a Model, View, Controller részek stb.)
- Feladatmegoldások során alkalmazott módszerek meghatározása (pl. konkrét GFX pipeline, kiterjesztésekkel)
- Tesztelési és validálási módszerek

## Fejlesztési irányelvek

Milyen szabályoknak, irányelveknek kell megfelelni a projekt során?

- Naming: elnevezési, verziózási, hivatkozási konvenciók
- Követendő best practice-k
- Unity-ben: project hierarchia, scene hierarchia
- GFX mappa struktúra
- Pipeline- és importálási checklist
- Coding standard
- További linkek

A fejlesztési irányelvek sokszor nem projektspecifikusak, a legtöbb részlet több projekten is alkalmazható.