EÖTVÖS LORÁND TUDOMÁNYEGYETEM A képen szöveg, tároló, porcelán látható

Automatikusan generált leírás

INFORMATIKAI KAR

PROGRAMOZÁSI NYELVEK ÉS FORDÍTÓPROGRAMOK TANSZÉK

A képen szöveg látható

Automatikusan generált leírásA képen szöveg látható

Automatikusan generált leírásA képen szöveg látható

Automatikusan generált leírás**Hálózaton játszható szerepjáték Unity alapon**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Témavezető:**  Pataki Norbert  Adjunktus, PhD |  | **Szerző:**  Prucs Ákos András  Programtervező Informatikus Bsc |
| Budapest, 2022 | | |

Tartalom

[1. Bevezetés 3](#_Toc102911784)

[1.1. Motiváció a témaválasztás mellett 3](#_Toc102911785)

[1.2. A szakdolgozat témája 3](#_Toc102911786)

[2. Felhasználói dokumentáció 3](#_Toc102911787)

[2.1. Rendszerkövetelmények 3](#_Toc102911788)

[2.2. A program telepítése és futtatása 3](#_Toc102911789)

[2.3. Indítás / Csatlakozás másokhoz / Szerver létrehozásához szükséges hálózati beállítások, port továbbítás 3](#_Toc102911790)

[2.4. A játék irányítása / felhasználó feladata / Játékelemek 3](#_Toc102911791)

[3. Fejlesztői dokumentáció 3](#_Toc102911792)

[3.1. Játékmotor megválasztása / Unity működése és építőelemei 3](#_Toc102911793)

[3.2. Hálózat integráció mögötti fejlesztői csomag / Használata és előnyei 3](#_Toc102911794)

[3.3. Játék szerkezete és felépítése / Komponensek szerepének ismertetése 3](#_Toc102911795)

[3.4. Logikai Réteg 3](#_Toc102911796)

[3.4.1. Gameobjectek hierarchiája 3](#_Toc102911797)

[3.4.2. Játékos karaktere – PlayerController / Bemenet feldolgozása – Monobehaviour, Rotation, Movement / Kamera mozgása / Ütközésdetektálás 3](#_Toc102911798)

[3.4.3. Pálya felépítése – rétegek Unity-ben 3](#_Toc102911799)

[3.4.4. Ellenségek logikája / NavMeshAgent – Külső könyvtár 3](#_Toc102911800)

[3.4.5. Játékbeli tárgyak logikája / Csomagoló osztályok -ItemWorld, ItemHolder / Tárgy adatstruktúra szerializálása – InetworkSerializable / Tárgyak „spawn-olása” – Instanciate, Spawn / Interaktálható ládák 3](#_Toc102911801)

[3.4.6. Táska logikája / Tárgyak használata – Delegációs függvények 3](#_Toc102911802)

[3.5. Nézet Réteg 3](#_Toc102911803)

[3.5.1. Karakter táskájának nézete / „Drag and Drop” / 3](#_Toc102911804)

[3.5.2. Karakter tapasztalatát és életerejét felrajzoló elemek 3](#_Toc102911805)

[3.5.3. Játékbeli elemek megjelenése / Sprite-ok / ItemAssets.cs komponens 3](#_Toc102911806)

[Játék tesztelése 3](#_Toc102911807)

[Játék bővíthetősége 3](#_Toc102911808)

# Bevezetés

## Motiváció a témaválasztás mellett

## A szakdolgozat témája

# ****Felhasználói dokumentáció****

## Rendszerkövetelmények

## A program telepítése és futtatása

## Indítás / Csatlakozás másokhoz / Szerver létrehozásához szükséges hálózati beállítások, port továbbítás

## A játék irányítása / felhasználó feladata / Játékelemek

# ****Fejlesztői dokumentáció****

## Játékmotor megválasztása / Unity működése és építőelemei

## Hálózat integráció mögötti fejlesztői csomag / Használata és előnyei

## Játék szerkezete és felépítése / Komponensek szerepének ismertetése

## Logikai Réteg

### Gameobjectek hierarchiája

### Játékos karaktere – PlayerController / Bemenet feldolgozása – Monobehaviour, Rotation, Movement / Kamera mozgása / Ütközésdetektálás

### Pálya felépítése – rétegek Unity-ben

### Ellenségek logikája / NavMeshAgent – Külső könyvtár

### Játékbeli tárgyak logikája / Csomagoló osztályok -ItemWorld, ItemHolder / Tárgy adatstruktúra szerializálása – InetworkSerializable / Tárgyak „spawn-olása” – Instanciate, Spawn / Interaktálható ládák

### Táska logikája / Tárgyak használata – Delegációs függvények

## Nézet Réteg

### Karakter táskájának nézete / „Drag and Drop” /

### Karakter tapasztalatát és életerejét felrajzoló elemek

### Játékbeli elemek megjelenése / Sprite-ok / ItemAssets.cs komponens

## Játék tesztelése

## Játék bővíthetősége