

Szoftvertechnológia és Grafikus Felhasználói Felület Tervezése

Játékfejlesztés Féléves Feladat Információk

Sipos Miklós

Óbudai Egyetem Neumann János Informatikai Kar
Szoftvertervezés és -fejlesztés Intézet
2022



ÓBUDAI EGYETEM
ÓBUDA UNIVERSITY

Játékfejlesztés FF

Általános információk

- 3 fő random csapatok
 - hosszabb közös tervezések
 - rövidebb standup jellegű egyeztetések
 - emberi problémák és azok feloldása
 - 1 db “csapatkapitány”
- git multibranch
 - feature?
 - FE/BE?
 - per developer?
 - PR kezelés nem elvárt de nyugodtan lehet próbálkozni
- adott labor csoportból 2 db csapat juthat tovább a központi versenyre
- pontosabb köv.spec. → 4. hét környékén

Díjazás

Minden tankörből a gyakorlatvezető nevezhet csapatokat egy házi játékkészítő versenyre. A versenyen a zsűri első díjakat, második díjakat és harmadik díjakat oszthat ki (többet is akár egy díjból).

Az **első díj**asok megajánlott jeles végső jegyet kapnak elméleti vizsga nélkül, hogyha a WPF zárthelyi dolgozatuk legalább elégséges.

A **második díj**asok 100%-os vizsgabeugrót nyernek, hogyha a WPF zárthelyi legalább elégséges. Valamint a WPF zárthelyi jegyét is 100%-os jelesnek tekintjük. Csak szóbeli vizsgát kell tenni. Írásbeli vizsga esetén megfelelő mértékben kompenzáljuk a beugró hiányát.

A **harmadik díj**asok a WPF zárthelyi legalább elégséges szintje, sikeres beugró és legalább elégséges szóbeli felelet esetén egy jeggyel jobbat kapnak.

Minták

Versenyek az elmúlt 3 évből

https://www.youtube.com/playlist?list=PLGgtxIMNuefYsXMyXNXa_Pdf3qIFXkUDw

https://www.youtube.com/playlist?list=PLGgtxIMNuefbL_o-sJsdQGV0jk2Vg_zOp

<https://www.youtube.com/playlist?list=PLGgtxIMNuefYT8usjs48o-6dccneayTXi>

Köszönöm a figyelmet!

Sipos Miklós

sipos.miklos@nik.uni-obuda.hu

<https://users.nik.uni-obuda.hu/siposm/>