

Grafikus Felhasználói Interfész Tervezése

csoportos féléves feladat

Cél

A hallgatóknak egy játékot kell fejleszteniük WPF-ben a tanult technikák (FrameworkElement) segítségével! A csapatokat 3 fő alkotja, melyeket a laborvezető határoz meg és a tagoknak egy kurzushoz kell tartozniuk.

A játékot Git verziókövető rendszer segítségével kell elkészíteni és a github.com oldalon hostolni. A repository neve: **GUI_20212202_ABC123**, ahol az ABC123 helyére a csapatkapitány **neptun kódját** kell írni.

A repository-ba fel kell venni az **oenikprog** felhasználót collaboratorként és a gyakorlatvezető tanár saját github accountját is!

Laborvezető github accountja: **siposm**

A repository-n belül a solution és a projektek **névválasztása tetszőleges**, javasolt a **játék fantázianevét** megadni.

A feladatnál cél több branchet használni és a feladatokat jól szétosztani. Minden csapattagnak **kell a repository-ba commitolni és pusholni** (csapattagonként minimum 10 commit az elvárt). A végső megoldásnak a **master branchen** kell lennie.

A játékot az utolsó gyakorlaton be kell mutatni.

Pótlás

Ahogy a tantárgyi követelményekben is olvasható, a 14. heti laboralkalmon kötelező bemutatni a játékot. Hogyha hiányosság van benne vagy az oktató nem fogadja el megfelelő minőségűnek, a 14. hét végéig különjárási díjért javítható.

Mérföldkövek

1. 8. heti laboralkalomig
 - a. Játék címe, leírása, egyszerűbb látványtervek, valamint egy fejlesztés tervezett menete, amelyben az elvégzendő funkciók kerülnek definiálásra, illetve konkrét fejlesztő hozzárendelés is megjelenik, aki majd a részfeladat el fogja végezni → a cél, hogy legyen egy jól átgondolt tervezés
 - b. github repository gyökerének legyen része **spec.pdf** néven, min. 4 oldal terjedelemben
2. 14. heti laboron
 - a. Demonstráció
3. 14. heti laboralkalomig
 - a. 2 perces bemutatóvideó csak a játék működéséről hang alapú narrációval
 - b. Ezt minden csapatnak a moodlebe kell feltöltenie az előadáshoz → verseny miatt