

Digitális Kultúra Beadandó: Egy Kitalált Program

Polyák Zsófia 11.c

2022. 12. 27.

1. Ötlet: Az alkalmazás lényegében egy mesterséges intelligencia program segítségével modellezné le 3D-ben bármely harcművészetben, avagy utcaharcban fennálló közelharc szituációt.

Nem tartalmazna felesleges információt egy harcművészetről pl. hogy kik az adott sportág leghíresebb versenyzői, hanem csak és kizárólag gyakorlatias és praktikus tudást tudna átadni azoknak, akik lelkesednek a küzdősportok iránt.



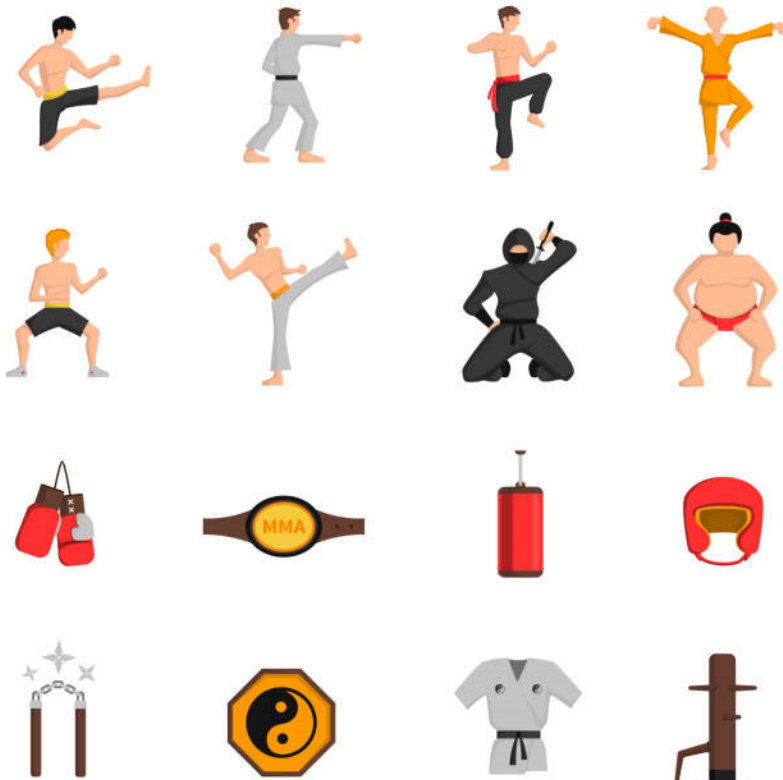
2. Működés:

- a) Az alkalmazás tartalmazna egy főoldalt, melyben a küzdősportok nehézségi szint alapján rangsorolva vannak, és

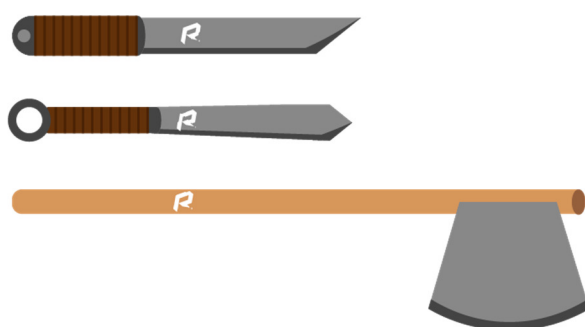
ebből válogathatna a felhasználó.

• Aiki-Jujutsu	• Canne De Combat
• Aikido	• Capoeira
• Arnis	• Choi Kwang-Do
• Baguazhang	• Drunken Boxing
• Bartitsu	• Dumog
• Battōjutsu	• Eskrima
• Bokator	• Fujian White Crane
• Brazilian Jiu-Jitsu	• Gatka
• Bujinkan	• Hapkido

List of Martial Art Sports



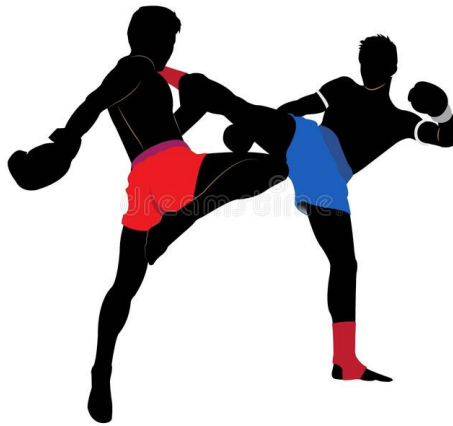
Ha kiválasztotta, hogy melyik érdekli, kap egy rövid ismertetőt a sportról pl. önvédelemre vagy támadásra találták ki, használnak e benne eszközt, emellett pedig a leírás alatt szerepelne egy 3D-s mező, melyen 2 lemodellezett ellenfél szerepel. Ehhez a modellhez adhatná hozzá az elemeket a felhasználó, kiválaszthatná a mező mellett szereplő opciókból, hogy pl. milyen mozdulatot tegyen meg melyik fél, legyen e nála eszköz stb.



Kung Fu Throwing Weapons

(Mint amikor a Tinkercadba teszünk bele újabb és újabb formákat, olyan lenne ez a térbeli mező is, viszont ebbe nem formákat húzunk bele, hanem egy adott támadó vagy védekező mozgulatot ruházunk a két félre)

Ha az egyik modellezett figurával elindítunk egy támadást, a másik fél automatikusan védekezik, ezzel a felhasználó megtudhatja, hogy mit tehetne ő egy adott helyzetben.



- b) A b opció az a helyzet, amikor a felhasználó nem ért a harcművészethez és nem tudná felhasználni a főoldal sport alapján történő keresését. Ebben az esetben talál a főoldal tetején egy szabadszavas keresőt, melybe ha beír egy véletlenszerű mozgulatot pl. térdes rúgás v. felütés stb., kiadja az alkalmazás, hogy mely sportokban szabályszerű használni és csatol hozzá egy térbeli modellt, amin bemutatja a mozgulat helyes folyamatát.



A főoldalon, ahonnan a felhasználó sportot választhat, minden sporthoz csatolva van egy link, amely a szabályok ismertetőjéhez vezet. Azon okból, hogy ez a sok információ ne vegyen el helyet és ne akadályozza azokat, akik már tudják a szabályokat, inkább linkként vannak beillesztve a főoldalra, semminthogy az adott sport rövid ismertetőjében legyenek.

- c) A harmadik felhasználási mód egészen egyedi, és a szabálytalan, ringen kívüli utcaharcokra alapoz. A szabadszavas kereső és a sportfajták alatt a főoldalon lenne egy mező „szabad modellezés” címmel. A mező két oldalán lennének felsorolva a technikák, pont, mint a szabályos küzdelemben, itt viszont minden támadás és védekezés fel lenne tüntetve, nem csak az, ami szabályos.

A harchoz hozzá lehetne adni külső elemeket, amik az utcán vagy egy kocsmai verekedés során körbevehetik a verekedő személyeket pl. asztal, üveg, üvegszilánk.



Lehetséges lenne további személyek hozzáadása is, annak érdekében, hogy olyan felállást is tudjon modellezni, amiben pl. 2 vagy 3 ember támad meg valakit

A program minden támadás esetében a lehető legbiztonságosabb védekezési módszert ajánlja és modellezi le, továbbá jelzi, ha az adott helyzet egy lehetetlen felállítás pl. 4 vagy 5 ember támad egy fegyvertelen személyt. (A való életben ilyenkor célszerű elmenekülni.)



Haszna:

- a) Potenciálisan megkedvelteti a hagyományos küzdősportokat azokkal, akiknek addig nemigen volt hozzá sok közük vagy nem érdekelte őket az önvédelem.

- b) Az aktívan harcművészetet tanulóknak jól jön, ha az edzéseken kívül is átláthatóan megnézhetnek bizonyos technikákat.

