



ESZTERHÁZY KÁROLY KATOLIKUS EGYETEM

MATEMATIKAI ÉS INFORMATIKAI INTÉZET

PokerParty

Készítette

Szabó Márk

programtervező informatikus Bsc.

Témavezető

Troll Ede

tanársegéd

EGER, 2025

Tartalomjegyzék

Bevezetés	3
1. Technológiai áttekintés	4
1.1. Enginek	4
1.1.1. Unreal	4
1.1.2. Godot	4
1.1.3. Unity	4
1.2. Multiplayer technológia a játékfejlesztésben	4
2. Rendszerterv	5
3. Saját szoftver megvalósítása	6
3.1. Multiplayer kapcsolat megvalósítása	6
3.2. Texas Hold'Em kéz kiértékelés	6
4. Tesztelés	7
Összegzés	8
Irodalomjegyzék	9

Bevezetés

1. fejezet

Technológiai áttekintés

1.1. Enginek

1.1.1. Unreal

1.1.2. Godot

1.1.3. Unity

1.2. Multiplayer technológia a játékfejlesztésben

2. fejezet

Rendszerterv

3. fejezet

Saját szoftver megvalósítása

3.1. Multiplayer kapcsolat megvalósítása

3.2. Texas Hold'Em kéz kiértékelés

4. fejezet

Tesztelés

Összegzés

Irodalomjegyzék