



# PokerParty

**Készítette**

Szabó Márk

programtervező informatikus Bsc.

**Témavezető**

Troll Ede

tanársegéd

EGER, 2025

# Tartalomjegyzék

<b>Bevezetés</b>	<b>4</b>
<b>1. Technológiai áttekintés</b>	<b>5</b>
1.1. Enginek . . . . .	5
1.1.1. Unreal . . . . .	5
1.1.2. Godot . . . . .	5
1.1.3. Unity . . . . .	5
1.2. Többjátékos technológia a játékfejlesztésben . . . . .	5
1.2.1. Korai megoldások . . . . .	5
1.2.2. Kliens-Szerver . . . . .	5
1.2.3. Dedikált szerver . . . . .	5
1.2.4. Peer-to-Peer (P2P) . . . . .	5
<b>2. Rendszerterv</b>	<b>6</b>
2.1. Rendszer célja . . . . .	6
2.2. Követelmények . . . . .	6
2.3. Architektúrális terv . . . . .	6
2.4. Használt fejlesztői eszközök . . . . .	6
<b>3. Saját szoftver megvalósítása</b>	<b>7</b>
3.1. Többjátékos kapcsolat megvalósítása . . . . .	7
3.1.1. Kapcsolat kezelése a PC oldalon . . . . .	7
3.1.2. Kapcsolat kezelése a Mobile oldalon . . . . .	7
3.2. Texas Hold'Em . . . . .	7
3.2.1. Szabályok ismertetése . . . . .	7
3.2.2. Használt kézkiértékelő algoritmus . . . . .	7
3.3. Játékmenet megvalósítása . . . . .	7
3.3.1. Modul1 . . . . .	7
3.3.2. Modul2 . . . . .	7
<b>4. Tesztelés</b>	<b>8</b>
4.1. SharedDLL tesztelése . . . . .	8

4.2. PC játék tesztelése . . . . .	8
4.3. Mobile játék tesztelése . . . . .	8
4.4. Általános tesztelés . . . . .	8
<b>Összegzés</b>	<b>9</b>
<b>Irodalomjegyzék</b>	<b>10</b>

# Bevezetés

# 1. fejezet

## Technológiai áttekintés

### 1.1. Enginek

Általános leírás és összehasonlítás az API alapú fejlesztéssel

#### 1.1.1. Unreal

#### 1.1.2. Godot

#### 1.1.3. Unity

### 1.2. Többjátékos technológia a játékfejlesztésben

#### 1.2.1. Korai megoldások

Helyi többjátékos mód

#### 1.2.2. Kliens-Szerver

#### 1.2.3. Dedikált szerver

#### 1.2.4. Peer-to-Peer (P2P)

## **2. fejezet**

# **Rendszerterv**

Azok az elemek, amiket tanultatok RFT-n, azok kerülnek ide

### **2.1. Rendszer célja**

### **2.2. Követelmények**

### **2.3. Architektúrális terv**

PC unity, Mobile unity, SharedDLL

### **2.4. Használt fejlesztői eszközök**

## 3. fejezet

# Saját szoftver megvalósítása

### 3.1. Többjátékos kapcsolat megvalósítása

#### 3.1.1. Kapcsolat kezelése a PC oldalon

#### 3.1.2. Kapcsolat kezelése a Mobile oldalon

### 3.2. Texas Hold'Em

#### 3.2.1. Szabályok ismertetése

#### 3.2.2. Használt kézkiértékelő algoritmus

### 3.3. Játékmenet megvalósítása

#### 3.3.1. Modul1

#### 3.3.2. Modul2

## 4. fejezet

### Tesztelés

- 4.1. SharedDLL tesztelése
- 4.2. PC játék tesztelése
- 4.3. Mobile játék tesztelése
- 4.4. Általános tesztelés



# Összegzés

# Irodalomjegyzék