

Střední odborná škola strojní a elektrotechnická Velešín

Informační technologie



MATURITNÍ PRÁCE

Herní engine - vybraná problematika

Alexej Tušl

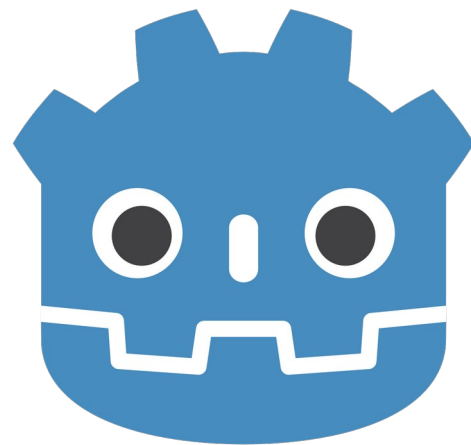
Cílem této práce je popsat vývoj počítačové hry a používání herního enginu. Seznámit s herními enginy, rozdíly mezi nimi a jejich zaměřením. Praktická část je zaměřena na vytvoření vlastní hry v enginu Godot.

Herní engine

- Software pro vývoj her
- Typy herních engineů
 - 2D
 - 3D
 - Mobilní

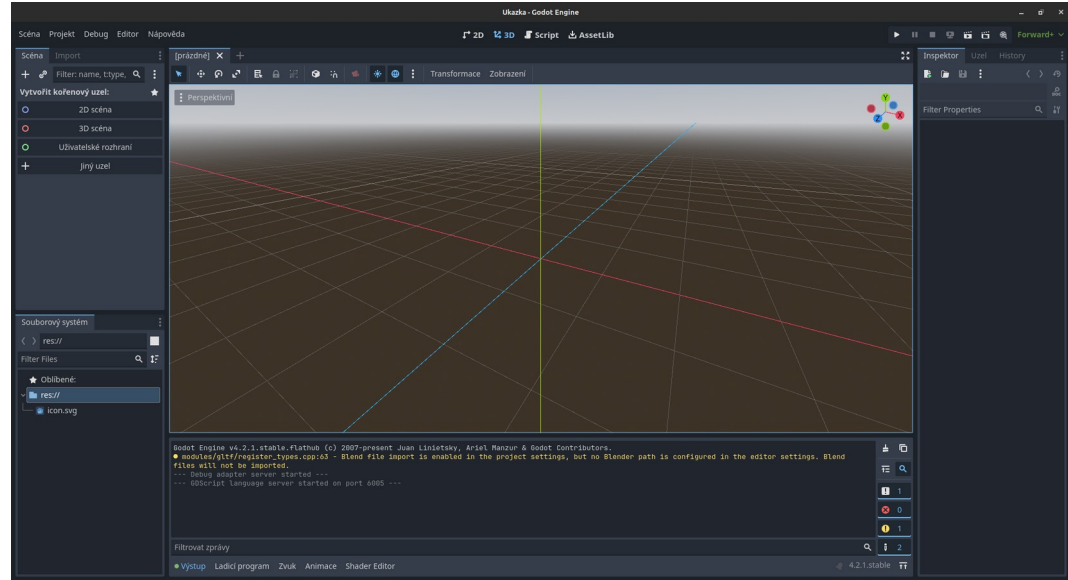
Godot engine

- Otevřený kód
- Řízený komunitou
- Licence MIT
- Lze s ním vyvíjet na platformách zahrnující PC, web, či mobilní telefony
- Objektově orientovaný design



Godot editor

- Grafické rozhraní pro vývoj s enginem Godot
- Samotný editor je vytvořen pomocí Godot engineu



Děkuji za pozornost
a přeji příjemný zbytek dne

Zdroje

- Godot's design philosophy. Online. Godot Docs. 2024. Dostupné z: https://docs.godotengine.org/en/stable/getting_started/introduction/godot_design_philosophy.html. [cit. 2024-04-08].
- PARRISH, Ash. Unity announces its revamped pricing model. Online. The Verge. 2023. Dostupné z: <https://www.theverge.com/2023/9/22/23882768/unity-new-pricing-model-update>. [cit. 2024-01-12].
- TOFTEDAHL, Marcus. Which are the most commonly used Game Engines? Online. Game Developer. 2019. Dostupné z: <https://www.gamedeveloper.com/production/which-are-the-most-commonly-used-game-engines->. [cit. 2024-01-12].