

## A Multimédia gyakorlatra beadandó kötelező program

A kötelező programot mindenkinek Macromedia Flash-ben kell beadni. A kabinetben Flash 5-ös verzió van telepítve a Windows-os munkaállomások többségén. A 30 napos próba verzió telepítője a /pub/multimedia (P:/multimedia) alkönyvtárban megtalálható és elvihető. Frissebb próba verzió a Macromedia honlapjáról tölthető le.

Beadandó a kész program (egy vagy több SWF) és a teljes forrása is (egy vagy több FLA és esetleges külső erőforrások). Az összes beadandó fájlt el kell helyezni egy külön alkönyvtárban, melynek neve a hallgató nevével egyezik meg (ékezetek nélkül) és az egészet alkönyvtárostól kell betömöríteni ZIP tömörítéssel. A tömörített állomány neve is a hallgató nevével egyezik meg (plusz a kiterjesztés). Ha valaki úgy érzi (tudja), hogy a neve nem egyértelműen azonosítja az, az egészítse ki az EHA azonosítójával.

A programot május 6. éjfélig (23:59:59) kell a biro-ra feltölteni. Mindenki regisztrálja magát a <http://www.inf.u-szeged.hu/biro/regiszt> oldalon. Ezután a biro-n az adott gyakorlatok szerint kell majd feltölteni az elkészült programokat.

Mindenkinek (önállóan) egy egyszerű játékprogramot kell elkészíteni, amelyre kész megvalósítások találhatóak a Weben és azok online játszhatók is. A játék szabályai onnan megismerhetők és többnyire a pontozási rendszer is. Természetesen ezek csak kiragadott példák és egy játéknak többféle változata létezik, amiből választani lehet és mindenki igazíthat a paramétereken is (pl. játéktér mérete, sebesség, használt grafikai elemek, elrendezés, pontozási stratégia). Ezek a paraméterek, ha a készítő úgy gondolja, a játékon belül megváltoztathatók is lehetnek (pl. különböző nehézségi szintek a méretek és a sebesség függvényében).

Hogy kinek milyen játékot kell elkészíteni, azt a tagozata és a vezetéknevének kezdőbetűi határozzák meg az alábbiak szerint.

Nappali tagozatos hallgatók vezetéknev kezdete szerinti csoportokban:

A-Gy	All out	<a href="http://www.miniclip.com/games/all-out/en/">http://www.miniclip.com/games/all-out/en/</a>
H-Ki	Brunch	<a href="http://www.miniclip.com/games/bunch/en/">http://www.miniclip.com/games/bunch/en/</a>
Ko-S	Crashdown	<a href="http://www.miniclip.com/games/crashdown/en/">http://www.miniclip.com/games/crashdown/en/</a>
Sz-Z	Sobics	<a href="http://www.flurl.com/uploaded/Sobics_10327.html">http://www.flurl.com/uploaded/Sobics_10327.html</a>

Levelező tagozatos hallgatók vezetéknev kezdete szerinti csoportokban:

A-K	Bejeweled	<a href="http://games.skofthen.net/game.php?file=Bejeweled_Food.swf">http://games.skofthen.net/game.php?file=Bejeweled_Food.swf</a>
M-Z	Quick Stack	<a href="http://games.skofthen.net/game.php?file=Quick_Stack.swf">http://games.skofthen.net/game.php?file=Quick_Stack.swf</a>

Megjegyzés: Mivel ennek a tárgynak nem a mesterséges intelligencia a lényeges része, azoknál a játékoknál, ahol a gép is stratégia szerint játszik, a hallgatóra van bízva, hogy megpróbál egy működő gépi játékot készíteni, vagy pedig úgy írja meg a programot, hogy két valódi játékos léphessen felváltva (ugyanazon a gépen és egerrel).

## ***A programnak alkalmaznia kell az alábbi Flash elemeket***

- Szövegek (static és dynamic és input)
- Animáció (motion és shape tween)
- Szimbólumok (graphic és button és movieclip)
- Rétegek, címkék, kommentek
- Hang (stream és event)
- Változók
- ActionScript

## ***A programnak tartalmaznia kell az alábbi tartalmi elemeket***

szöveges elemek:

- feliratok, címkék, ismertető
- pontszám kijelző
- játékos nevének bekérése és kijelzése
- egy programindítás alatt játszott eredmények top-listája (külső tárolás nem szükséges)

grafikus elemek:

- ismétlődő rajzelemek, kezelőszervek, animált játékelemek
- intro animáció, győzelem/vesztés animáció
- animáció játék közben, speciális állapotú (pl. kiválasztott) játékelem megkülönböztetése/animálása

logikai elemek:

- játék közben az állapot követése, eredmények számítása és kijelzése

hang elemek:

- folyamatos háttérzene, be- és kikapcsolható (esetleg több lehetségesből kiválasztható)
- eseményekhez kötött hangeffektek (pl. gombok aktiválásakor, pont gyűjtéskor, játék befejezésekor (nyerés, vesztes))

szkriptek:

- az egész játék vezérléséhez

egyéb:

- beépített rövid ismertető/help a játék céljáról, szabályokról és a kezelőszervekről
- a játék játszása felfüggeszthető és folytatható legyen („pause/resume” gomb)
- kommentek a programban és az idővonalon, áttekinthető szervezés

## **A program értékelésének szempontjai**

A programra adható maximális pontszám 40. Az előzetesen megadott követelmények szerint az a hallgató, aki nem éri el a 15 pontot, nem vizsgálható és automatikusan nem teljesítette a kurzust. A pontok egy része az előírt Flash és tartalmi elemek alkalmazása/megléte alapján, míg a másik része a feladatmegoldás teljessége, a játék játszhatósága alapján adható. Az egyes elemekre adható maximális pontszámok az alábbiak. (Ha egy elemre adható pontok száma 1-nél nagyobb, egész értékű részpontok adhatók.)

### **Előírt Flash elemek alkalmazása (a program tetszőleges funkciót megvalósító részében)**

- Szövegek (összesen 3 pont az alábbi bontásban)
  - static (1)
  - dynamic (1)
  - input (1)
- Animáció (összesen 2 pont az alábbi bontásban)
  - motion tween (1)
  - shape tween (1)
- Szimbólumok (összesen 3 pont az alábbi bontásban)
  - graphic (1)
  - button (1)
  - movieclip (1)
- Rétegek (1)
- Cimkék (1)
- Kommentek (1)

### **Előírt tartalmi elemek**

- szöveges elemek (összesen 4 pont az alábbi bontásban)
  - pontszám kijelző (1)
  - játékos nevének bekérése és kijelzése (1)
  - egy programindítás alatt játszott eredmények top-listája (külső tárolás nem szükséges) (2)
- grafikus elemek (összesen 3 pont az alábbi bontásban)
  - intro animáció (1)
  - győzelem/vesztés animáció (1)
  - animáció játék közben, speciális állapotú (pl. kiválasztott) játékelem megkülönböztetése/animálása (1)
- hang elemek (összesen 3 pont az alábbi bontásban)
  - folyamatos háttérzene (1)
  - háttérzene be- és kikapcsolható (esetleg több lehetségesből kiválasztható) (1)
  - eseményekhez kötött hangeffektek (pl. gombok aktiválásakor, pont gyűjtéskor, játék befejezésekor (nyerés, veszés)) (1)
- egyéb (összesen 2 pont az alábbi bontásban)
  - beépített rövid ismertető/help a játék céljáról, szabályokról és a kezelőszervekről (1)
  - a játék felfüggeszthető és folytatható legyen („pause/resume” gomb) (1)
- logikai elemek, szkriptek (összesen 17 pont az alábbi bontásban)
  - játéktér és állapot inicializálása (4)
  - játék közben események figyelése és azok logikus lekezelése (3)

- a játék folyamatának megléte, logikus, szabályos működés, az állapot követése, eredmények számítása és kijelzése (7)
- játék befejezésének ellenőrzése és lekezelése (3)