

A Multimédia gyakorlatra beadandó kötelező program

A kötelező programot mindenkinek Adobe (Macromedia) Flash-ben kell beadni. A kabinetben Flash CS3-as verzió van telepítve Windows alatt. A 30 napos próba verzió az Adobe 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 alkönyvtárástól 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 egészítse ki az EHA azonosítójával. A programot május 3. éjfélig (23:59:59) kell a BIRO rendszeren keresztül benyújtani. Mindenki regisztrálja magát a <https://biro.inf.u-szeged.hu/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-D	Connect 2	http://www.onlineflashgames.org/10-puzzle-games/2165-flash-game-connect-2/play.html
E-I	Gravitat	http://ajanlo.kapu.hu/jatekok/gravitat.swf
J-Me	Quad	http://www.freewebarcade3.com/media/quad.swf
Mi-Si	Bears & Bees	http://www.miniclip.com/games/bears-and-bees/en/
So-Z	Da Numba	http://www.miniclip.com/games/da-numba/en/

Levelező tagozatos hallgatók vezetéknev kezdete szerinti csoportokban:

A-H	Switcheroo	http://samgine.com/the-new-switcheroo/
I-Z	Picross	http://www.wiipicross.com/puzzle.php

A programnak alkalmaznia kell az alábbi Flash elemeket

- Szövegek (static és dynamic és input)
- Animáció (motion tween 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, vesztés))

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 20 pontot, nem vizsgázhat 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, vesztes)) (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)