

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, de a kötelező program más verzióval is elkészíthető. A Flash 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 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 egészítse ki az EHA azonosítójával. A programot nappali tagozatosoknak május 2. éjfélig (23:59:59), levelező tagozatosoknak pedig június 21. 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 a gyakorlatvezetők szerint kell majd feltölteni az elkészült programokat.

Mindenkinek önállóan egy egyszerű játékprogramot kell elkészíteni, amelyre kész, online játszható megvalósítások találhatók az alább megadott URL-eken. A játék szabályai onnan megismerhetők és többnyire a pontozási rendszer is. Természetesen egy játéknak többféle változata létezhet 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-E BallBalance
<http://www.2flashgames.com/f/f-BallBalance-5891.htm>
- F-Ke Planetary Pile-Up
<http://www.jatekstart.com/jatekok/bubor%C3%A9k%C3%B6v%C5%91-j%C3%A1t%C3%A9k/20100120/planetary-pile-j%C3%A1t%C3%A9k>
- Ki-M Brillant Blocks
<http://www.jatekstart.com/jatekok/logikai-j%C3%A1t%C3%A9k/20100222/brilliant-blocks>
- N-Su Mozaki Blocks
http://zone.msn.com/en/mozakiblocks/default.htm?intgid=gb_FreeOnlinePuzzle+List_43_mzki
- Sz-Zs Talismania
http://zone.msn.com/en/talismania/default.htm?intgid=gb_FreeOnlinePuzzle+List_37_tali

Levelező tagozatos hallgatók vezetéknev kezdete szerinti csoportokban:

- A-J Spin-n-Match
<http://www.okorszem.hu/flash/182>
- K-Z Lock-n-Roll
<http://www.jatekstart.com/jatekok/logikai-j%C3%A1t%C3%A9k/20090808/lock-n-roll>

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, 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 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)