

# Projekt Erasmus+ CIT

Community of Information Technology

Zahraniční praxe CIT 11

*Španělsko – Granada*

*11. – 25. 6. 2022*



SPŠE A VOŠ PARDUBICE, CZECH REPUBLIC



INTERNATIONAL STUDENT PRACTICE IN COMPANIES



# Tvorba 2D hry

---

- ❑ Stáž probíhala v grafických studiích, která se zabývají 2D a 3D uměním, 3D tiskem, animacemi, tvorbou v herních enginech Unity a Unreal a programováním. Naši žáci dostali úkol-vytvořit 2D hru.
- ❑ Zkušení lektoři pracovali na návrzích hry se žáky, vysvětlovali jim jednotlivé kroky, ukazovali příklady a individuálně stážisty provedli celým procesem vývoje jednoduché 2D hry.
- ❑ Každá hra měla být jiná, originální, ale bylo nutné splnit dílčí kroky – vytvořit hlavní menu, HUD ikony, hlavní postavu, zápornou postavu, pozadí jednotlivých úrovní a léčivý prvek.
- ❑ Po poskládání herní mapy animovali žáci postavy, a nakonec zprovoznili veškeré herní mechanismy včetně zvukových efektů.
- ❑ Úkol byl splněn nad očekávání. Následující snímky ukazují práci jednoho z účastníků.

# Hlavní postava hry

---

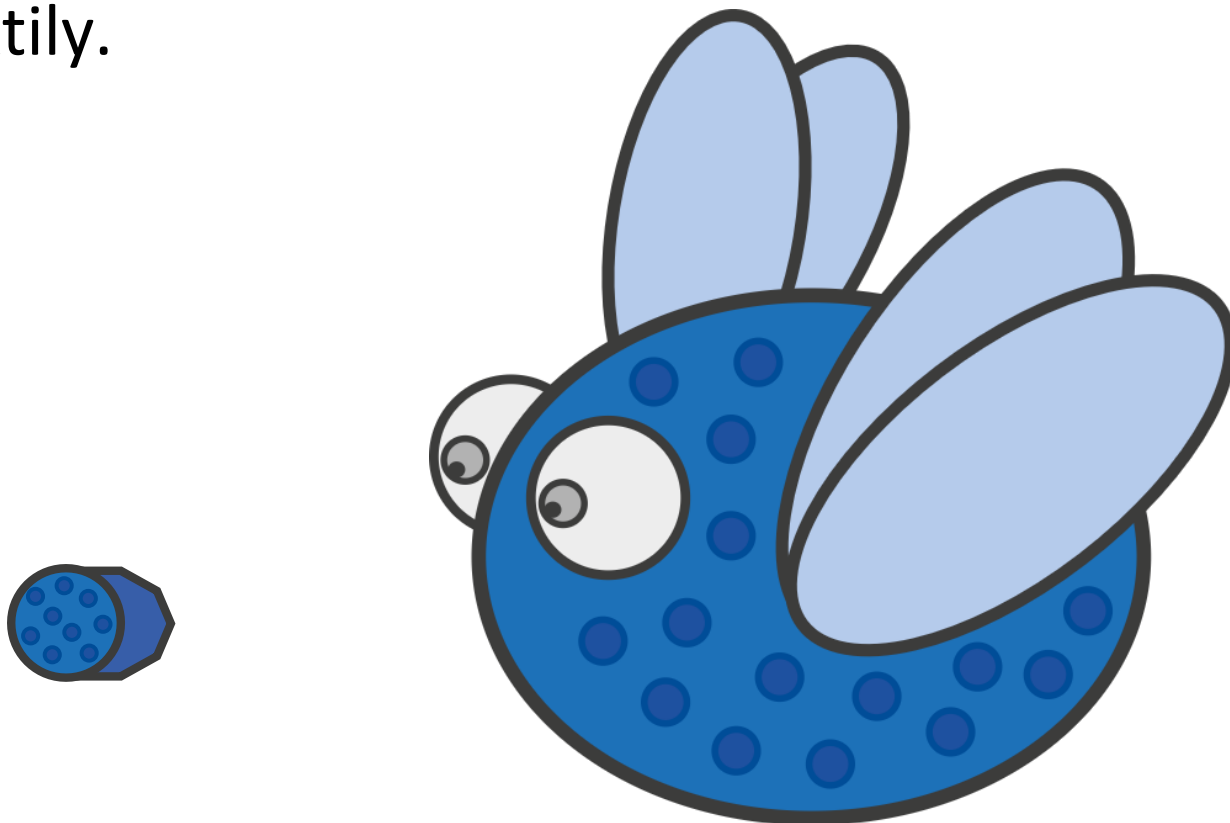
- Hlavní postava hry má reprezentovat osobu podobnou Assassinovi.
- Skládá se z trupu, hlavy a končetin.



# Nepřítel

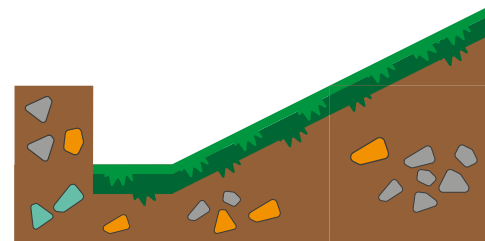
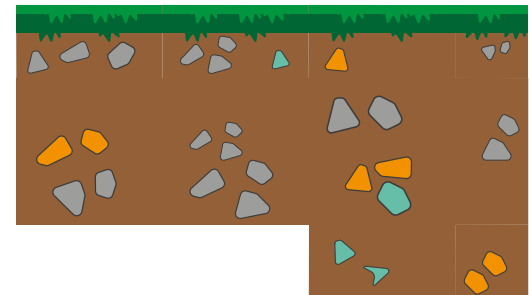
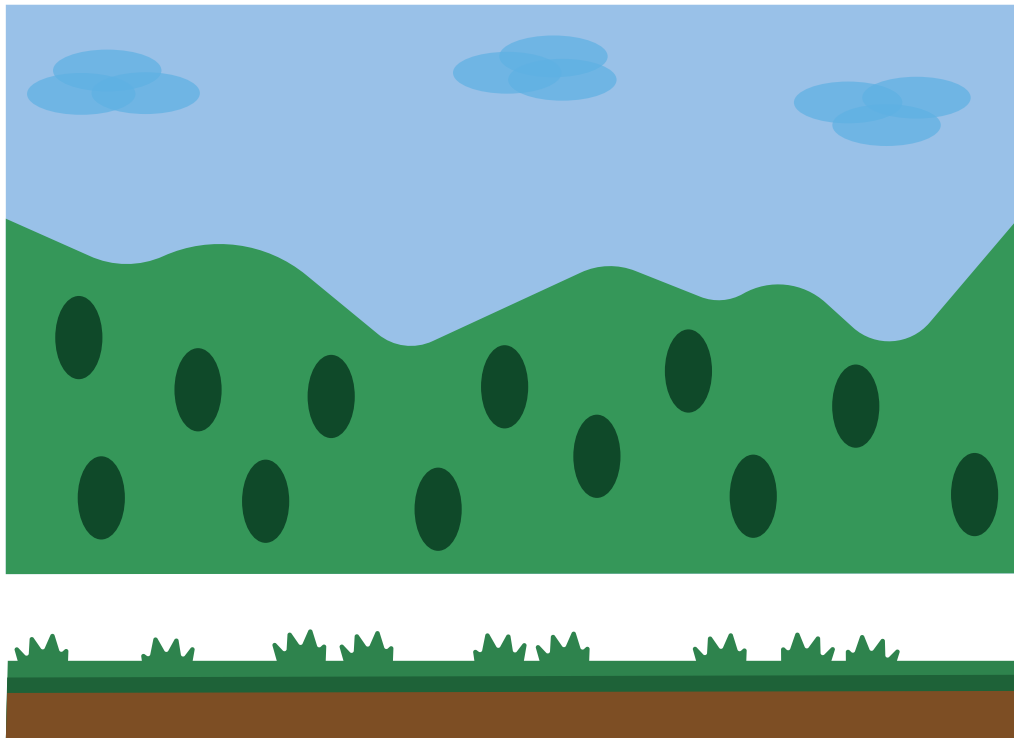
---

- Nepřítel je reprezentován modrou mouchou.
- Pokud je v jeho dosahu hráč, začne po něm střílet projektily.



# Terén hry

- Textury sloužící k zobrazení prostředí pro hráče a jeho pozadí



# Věci pro informování stavu (HUD)

---

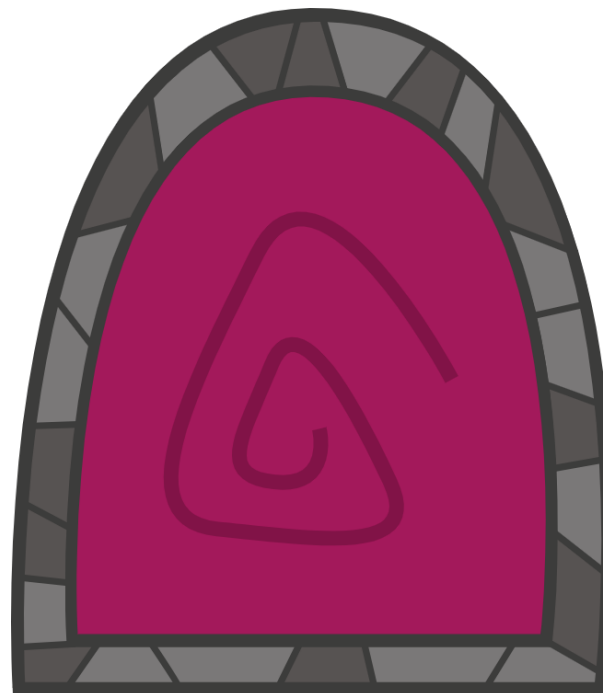
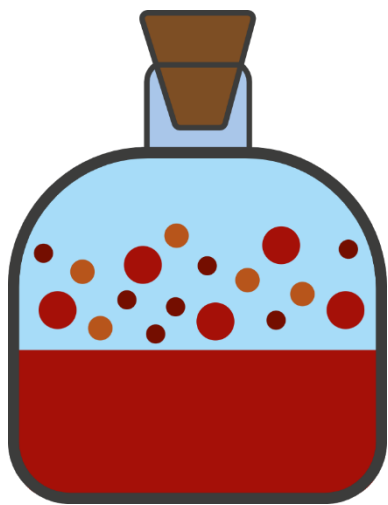
- Tyto ikony slouží pro informování o stavu hráče (o jeho zdraví)



# Léčící lektvar a portál

---

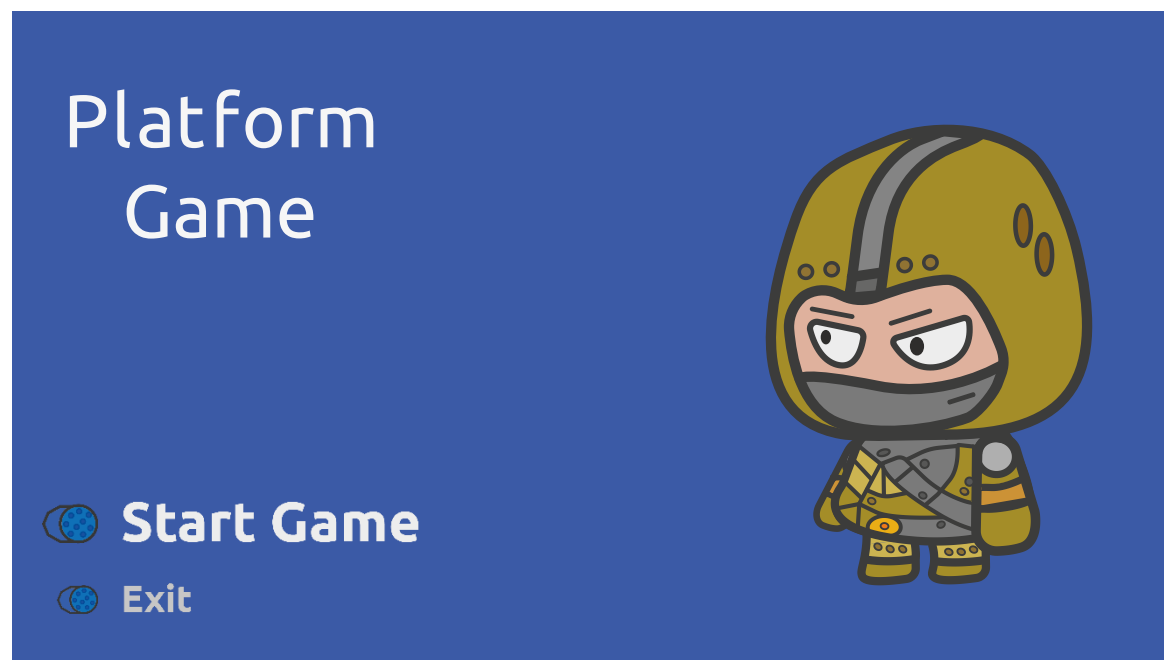
- Léčící lektvar slouží k doplnění zdraví hráče
- Portál slouží k dokončení dané úrovně



# Hlavní obrazovka

---

- Hlavní obrazovka hry obsahuje pozadí a tlačítka pro zahájení a ukončení hry





---

Všichni stážisté zvládli naprogramovat originální 2D hru, každá hra nás zavedla do odlišného prostředí, od bitevního pole až po romantické „candy“ království.