

Muhari Nikoletta

Gábor Dénes Főiskola, mérnök-informatikus szak, IV. évfolyam

Konzulens: Berecz Antónia

főiskolai adjunktus

Kaczur Sándor

főiskolai tanársegéd

MOBIL JÁTÉKPROGRAMOK FEJLESZTÉSE ANDROID PLATFORMON

Két éve foglalkozom az Android operációs rendszerre való játékok készítésével. Dolgozatomban ezzel kapcsolatban osztom meg tapasztalataimat, kialakult normarendszerem, onnan kezdve, hogy mért érdemes erre a platformra fejleszteni, egészen az utómunkálatokig és a felhasználókkal történő kapcsolattartásig.

Részletezem, hogy milyen szempontok alapján érdemes megtervezni egy játékot: a felhasználói igényekhez hogyan lehet és kell igazodni, a felhasználói körhöz alkalmazkodva megtervezni a játékmenetet, felületet, irányítást.

Kifejtem hogyan kell az általunk meghatározott szempontok alapján megtervezni a programot: hogyan épül fel, mire kell figyelni. Bemutatom, milyen technológiákat lehet felhasználni a megvalósítás során a rendszerhez tartozó SDK-tól (Standard Developer Kit) kiindulva az ingyenes könyvtárakon, grafikus motrokon át a kifejezetten játékkészítéshez készült fejlesztői környezetekig, valamint, hogy mit lehet elérni ezekkel az eszközökkel, melyik mire alkalmas.

Előadásomban szó lesz még a játékok publikálásáról, a Google hivatalos piactere, a Google Play Store fejlesztői oldaláról (Developer Console), itt milyen dolgokat állíthatunk be a program Store-ban való megjelenésével kapcsolatban, milyen médiaelemeket lehet a felhasználók számára elérhetővé tenni a játékról, illetve hogy a fejlesztő számára milyen statisztikákat, kimutatásokat tesz elérhetővé.

Beszélek még a hivatalos bolt melletti alternatív lehetőségekről is, és hogy mért érdemes máshová is feltölteni az alkalmazást.

Befejezőképpen az utómunkálatokról fogok beszélni, a fejlesztő felhasználókkal való kapcsolattartásával, szó lesz a hibajavításokról, a folyamatos fejlesztésről, a felhasználói vélemények kezeléséről és ezek fontosságáról.