

Abstrakt

V této práci představujeme editor 2D her poskytující prostředí pro tvorbu jednoduchých her, jako jsou například FlappyBird nebo JumpKing. Předkládáme tak alternativu k jiným editorům, které jsou buďto placené (např. Construct 3), nebo vyžadují vyšší úroveň znalostí a zkušeností s programováním (např. GameMaker nebo Godot). Náš editor nabízí možnost použití vlastní grafiky, hudby či úpravu fyzikálních pravidel změnou hodnot vlastností objektů. Pro pokročilejší uživatele je navíc k dispozici jednoduchý skriptovací jazyk, pomocí něhož lze tyto vlastnosti také měnit. Použití editoru demonstrujeme na příkladu tradiční hry Mario a již zmiňované hry FlappyBird.