

# SZUHAJ DÁVID

Szoftverfejlesztő

## Rólam

A diplomám megszerzése után tovább képeztem magam, elsősorban a játékfejlesztésre fókuszálva, és nemrégiben kiadtam az Eger Castle TD nevű játékot. A legnagyobb erősségem a logikus gondolkodás, ami a matematikai hátteremnek köszönhető, emellett nagyon szeretem a problémamegoldást, és kiemelkedően teljesítek benne.

Szeretek tanulni, folyamatosan olvasok különböző témákban, és törekszem a tudásom bővítésére, különösen a tudományos és gazdasági területeken. Céлом, hogy új területeken is próbára tegyem magam, tapasztalatot szerezzek és tovább gazdagítsam az ismereteimet.

## Tanulmányok

Bessenyei György Gimnázium, Kisvárdá (2014-18)  
emelt szintű matematika

Debreceni Egyetem (2018-23)  
Programtervező informatikus BSc

## Főbb projektek röviden

Eger Castle TD (2025.05-2026)

A legújabb játékom egy 2D-s tower-defense játék, amely az egri vár 1552-es ostroma idején játszódik. A fejlesztés során rengeteg időt töltöttem kutatással, hogy ezt a fontos eseményt a lehető leghitelesebben mutathassam be. Ingyenesen elérhető az itch.io oldalon.

World of Agriculture (2023)

Az első kiadott játékom, egy 2D-s farmmenedzsment játék, amely Unity motorral készült. A szakdolgozatom részeként fejlesztettem, és nagyszerű bevezetőként szolgált a játékfejlesztés világába.

davidszuhai.com (2024)

Ezt a weboldalt az önéletrajzom kiegészítéseként, valamint webfejlesztési gyakorlatként hoztam létre.

## Elérhetőségek

[contact@davidszuhai.com](mailto:contact@davidszuhai.com)

Debrecen / Budapest

[szuhi.itch.io](https://szuhi.itch.io)

[davidszuhai.com](https://davidszuhai.com)

 [/szuhi27](https://github.com/szuhi27)

 [/in/davidszuhai](https://in.linkedin.com/in/davidszuhai)

 [/@szuhi-dev](https://www.youtube.com/@szuhi-dev)

## Technológiai és szoftveres ismeretek

*részletes:*

Godot, GDScript, Ms Office,  
Krita, JSON, Agile,  
Photoshop

*középhaladó:*

Unity, C#, .NET, HTML,  
CSS, Bootstrap, JavaScript,  
SQL

*alapszintű:*

ASP.NET Core (MVC),  
Entity Framework Core,  
PL/SQL, C++, Java, XML,  
FXML, XAML, SAS, ABAP,  
Tableau Dt., DaVinci Resolve

## Nyelvismeret

Angol - folyékony

# Projektjeim részletesen

## Eger Castle TD (2025.05-2026)

A legújabb, és egyben az első igazi, Godot motorral készült játékom. Ebben a 2D-s tower-defense játékban a magyar történelem egyik leghíresebb ostromát játszhatjuk végig. Célom az volt, hogy ezt a fontos eseményt magas szintű történelmi hitelességgel mutassam be; minden egység dizájnja korabeli, valós forrásokon alapul, és a felhasználói felület (UI) minden eleme a 16. századi művészetet tükrözi. A zenét a MuseScore Studio 4 segítségével szereztem, amely Tinódi Lantos Sebestyén egy valós, 16. századi balladáján alapul.  
*tech.: Godot 4.4, GDScript, Krita*

---

## Bubble Quiz (2025)

Ezt a kvízzajátékot egy tanár kérésére készítettem, hogy használni tudja az óráin. Ez egy olyan kvíz, ahol a válaszbuborékokat egy képen előre meghatározott helyekre kell húzni. Ez volt az első próbálkozásom a Godot motorral, és nagyon jó gyakorlásnak bizonyult a következő projektemhez. A játék elérhető a weboldalamon.  
*tech.: Godot 4.3, GDScript*

---

## World of Agriculture (2023)

Az első kiadott játékom, egy 2D-s farmmenedzsment játék, amely ingyenesen elérhető volt Androidra. A szakdolgozatom részeként fejlesztettem, és nagyszerű bevezetőként szolgált a játékfejlesztés világába. Rengeteget tanultam belőle a játéktervezésről (game design), a rendszerek létrehozásáról és kiegyensúlyozásáról, valamint általában a programozásról.  
*tech.: Unity, C#, .NET, JSON, GIMP*

---

## davidszuhai.com (2024)

Ezt a weboldalt az önéletrajzom kiegészítéseként, valamint webfejlesztési gyakorlatként hoztam létre. Először ASP.NET Core alkalmazásként fejlesztettem le, majd később átalakítottam, hogy a GitHub Pages-en publikálhassam.  
*tech.: HTML, CSS, JavaScript, Bootstrap, ASP.NET Core (MVC)*

---

Az egyetemi évek alatt, amikor valamilyen szoftver készítése volt a feladat, mindig megpróbáltam játékokat csinálni. Így készítettem egy [Duck Hunt által ihletett játékot](#); továbbá vezettem egy csapatprojektet is, ahol újraalkottuk ezt a játékot. Egy másik, az NI által tartott órán egy [Torpedó játékot](#) készítettem, amelyet megdicsértek a felhasználói felület (UI) dizájnjáért, és kreatívnak találtak.