

Architektura

Praktyka Zespołowego Tworzenia Gier Komputerowych
Politechnika Śląska, AEil, Informatyka

Prowadzący: dr inż Michał Kawulok

Sekcja: 1

Kierownik sekcji: Adam Nosal

Skład sekcji:

Aleksander Biela

Rafał Dziuryk

Arkadiusz Jagiełka

Marek Lubas

Wojciech Moska

Adam Nosal

Bartłomiej Szary

Bartosz Śliwa

Wstęp

Zdecydowaliśmy się stworzyć grę w środowisku Unity, co pomimo wielu udogodnień wymusza na nas stosowanie pewnych konwencji.

Katalog **Assets** podzieliliśmy na:

- **Editor**,
- **Fonts**,
- **Graphics**,
- **Prefabs**,
- **Scenes**,
- **Scripts**,
- **Standard Assess**.

Katalog **Scripts** został podzielony na:

- **Framework**, gdzie znajdują się głównie interfejsy i podstawowe struktury,
- **MiniGameData**, z danymi poszczególnych gier
- katalogi każdej minigry.

Diagram klas

Przygotowany został diagram klas, który prezentuje zależności między klasami i interfejsami składającymi się na jedną z minigier logicznych. Przedstawione zostały zależności naszych klas od klas silnika Unity. Szczegółowo wypisaliśmy pola oraz funkcje, co pozwala przewidzieć odpowiedzialność każdej z klas.

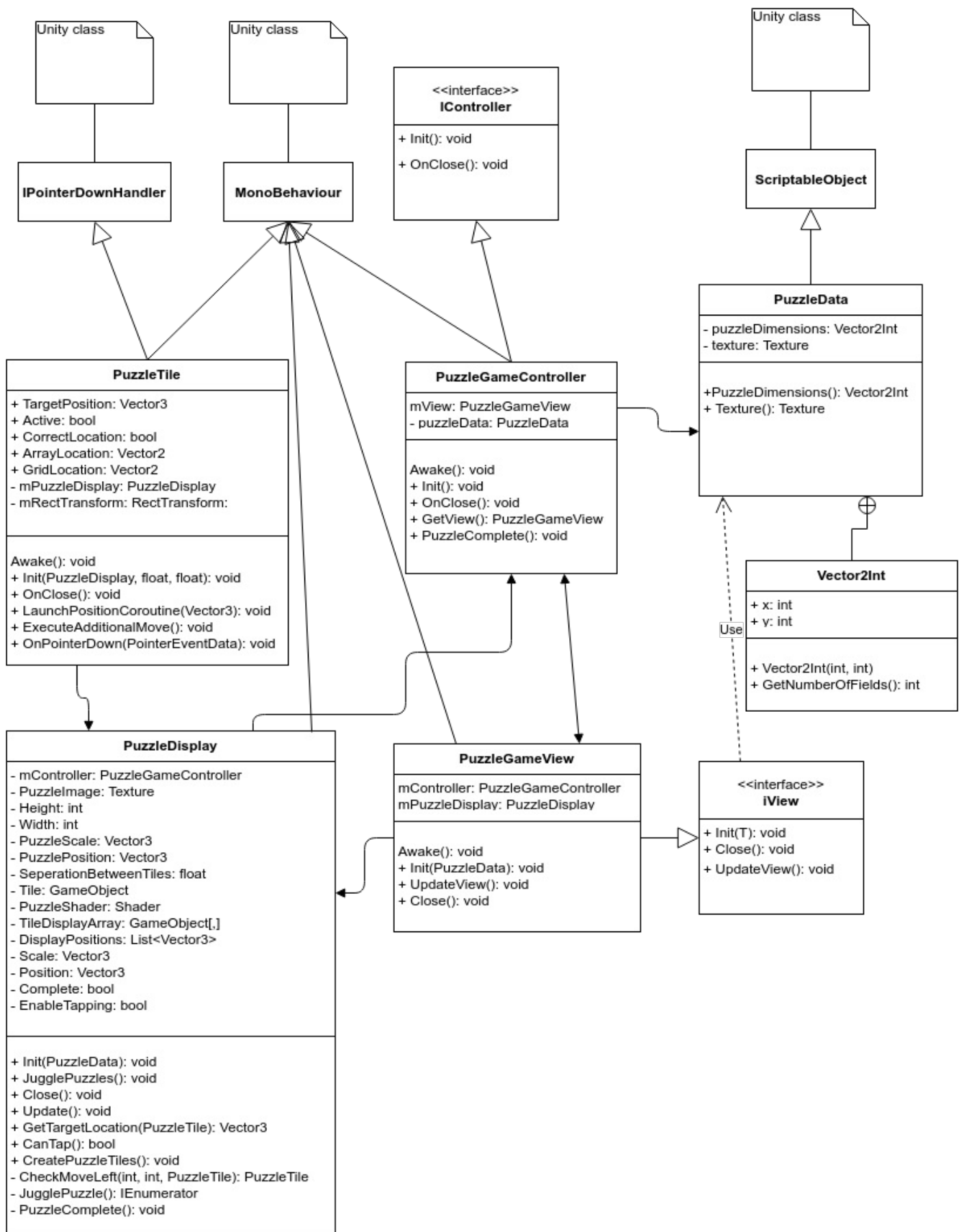
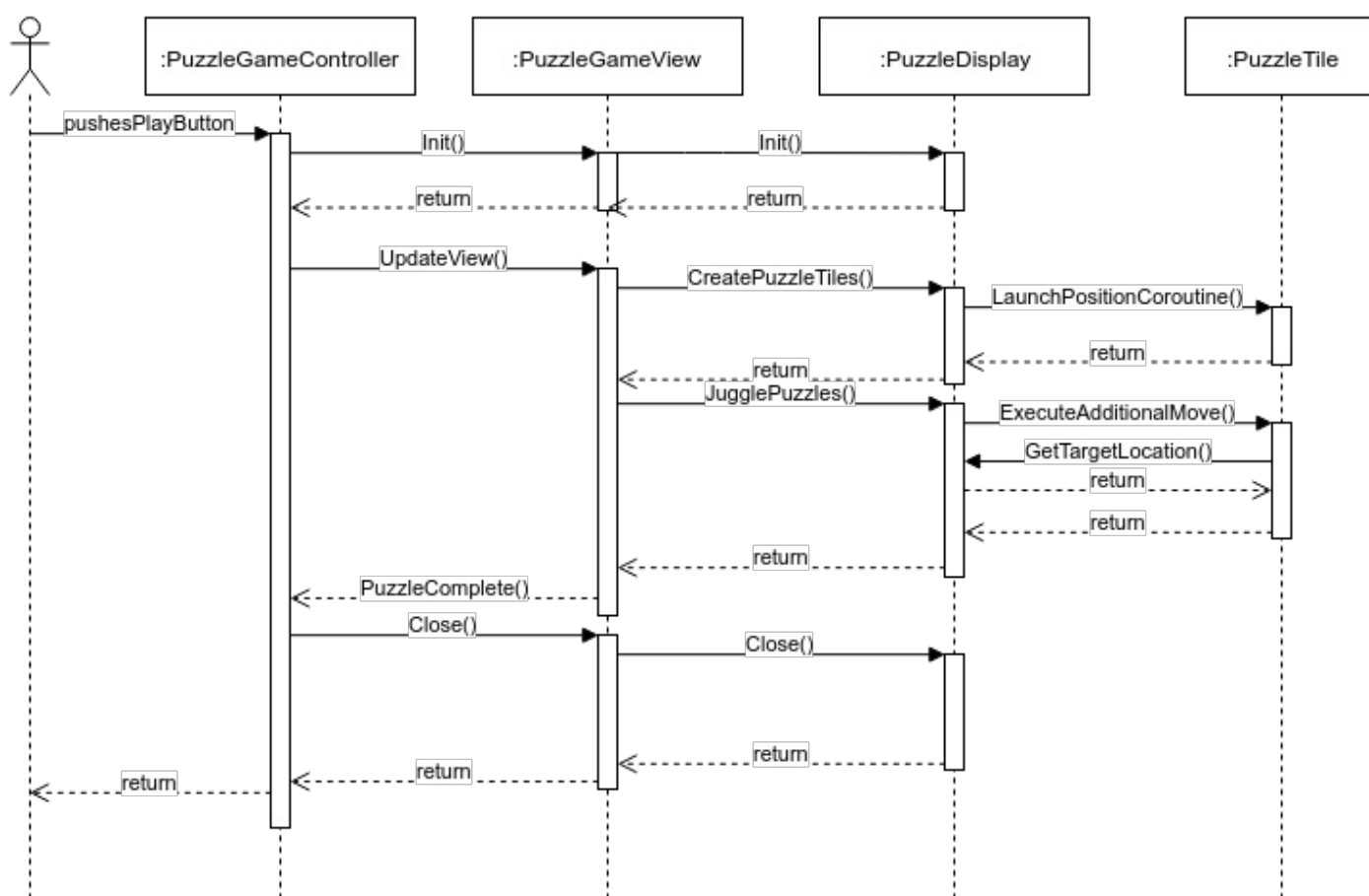


Diagram sekwencji

Przygotowaliśmy również diagram sekwencji, dzięki któremu można zaobserwować interakcje między komponentami systemu. Diagram został stworzony dla sytuacji, gdy gracz wciśnie przycisk **Play**. Można zauważyć wzorzec kontroler-widok, rozszerzony o klasę **PuzzleDisplay**, która wykonuje samą logikę inicjalizacji i mieszania puzzli, przekazując zarządzanie pojedynczym puzzlem do klasy **PuzzleTile**.



Poniższe zdjęcie prezentuje wynik naszych zajęć projektowych:

