

Raport końcowy

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

Paweł Kura

Marek Lubas

Wojciech Moska

Adam Nosal

Bartłomiej Szary

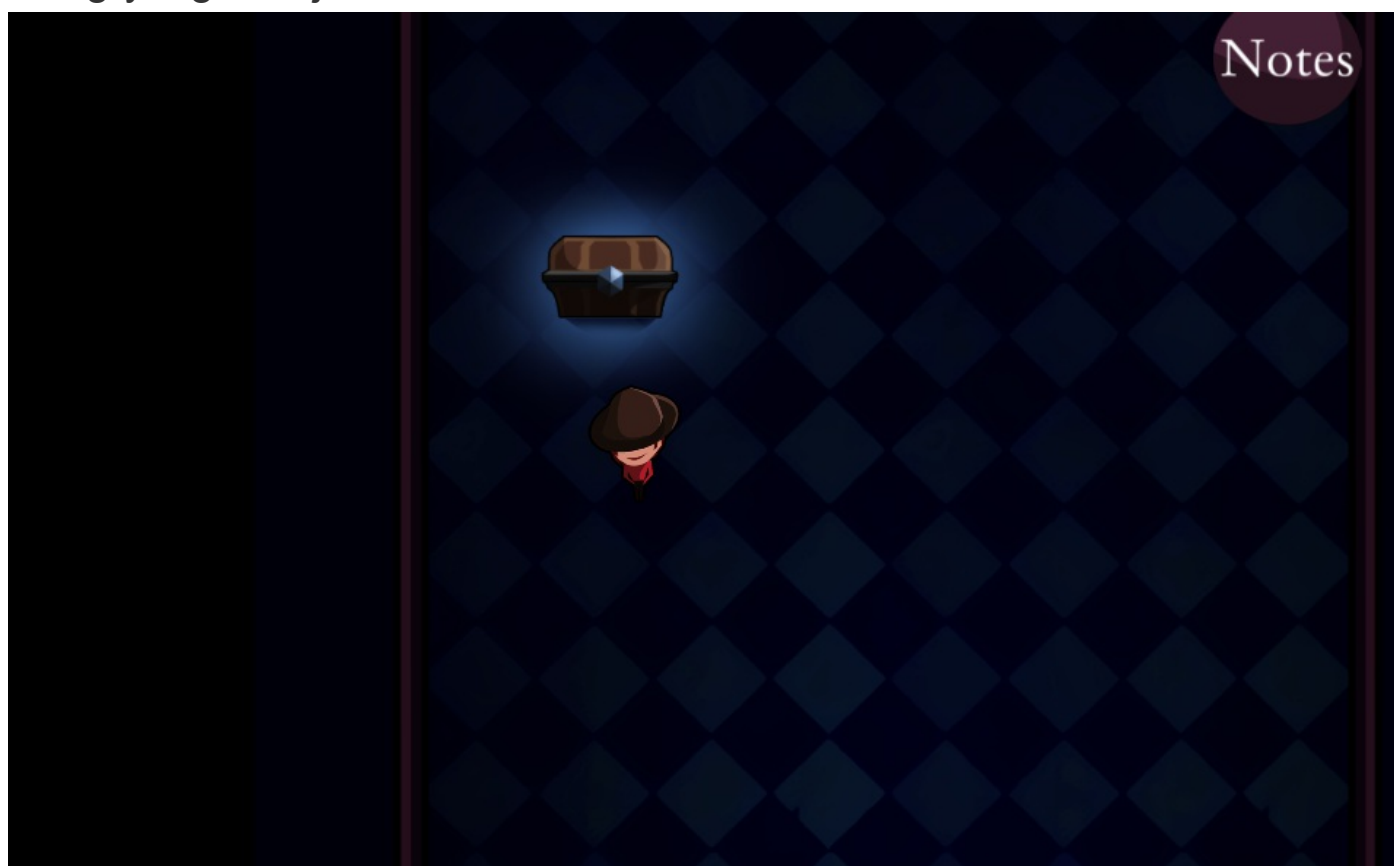
Bartosz Śliwa

Podsumowanie prac

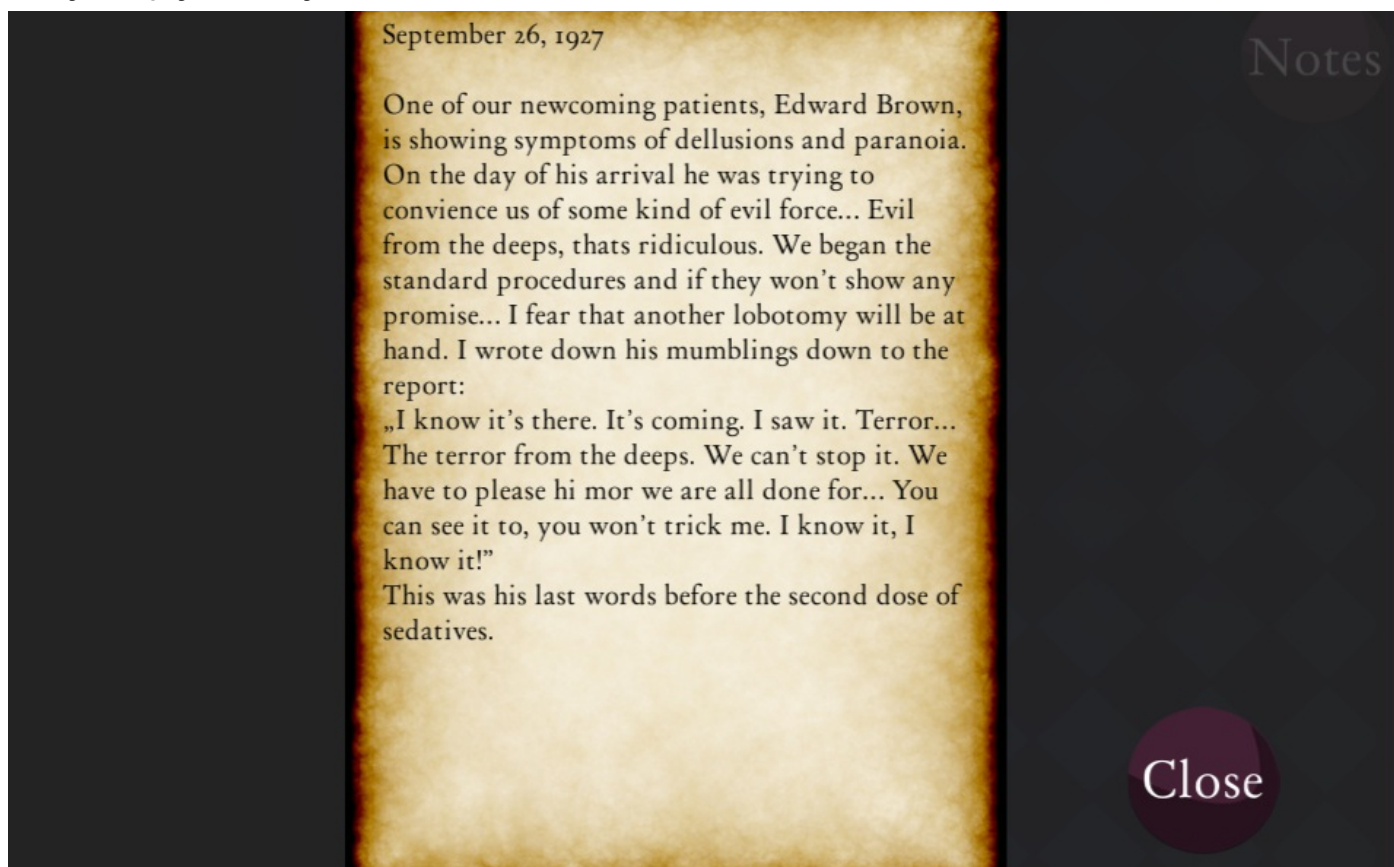
Zadaniem naszej sekcji było stworzenie gry opierającej się na systemie minigier logicznych, do których gracz zostanie przekierowany, jeśli znajdzie się w odpowiednim miejscu na planszy. Możemy napisać, że udało się spełnić wszystkie założenia funkcjonalne, gracz potrafi: poruszać się po planszy, unikać przeciwników, rozwiązywać minigry, pokonywać przeszkody na planszy oraz korzystać z zadań na różnym poziomie trudności.

Udało się spełnić również wymagania niefunkcjonalne dotyczące grafiki i sterowania. Sam styl graficzny został utrzymany w mrocznej konwencji, czyli tak, jak planowaliśmy od początku.

Na screenie widać jeden z poziomów, po których może poruszać się bohater. Widać skrzynię, z którą interakcja pozwala na przejście do minigry logicznej:



Po kliknięciu w przycisk "Notes" możemy przeczytać klimatyczny opis dotyczący fabuły:



Podjęcie do skrzyni przenosi nas do gry logicznej, gdzie gracz musi przekręcić wszystkie obręcze tak, by przedstawiały właściwy obrazek:



Metodyka pracy

Nie da się ukryć, że nasz zespół posiada wystarczające umiejętności programistyczne, dlatego głównym wyzwaniem w projekcie było zorganizowanie pracy zespołowej. Do codziennej komunikacji korzystaliśmy z Facebooka, gdzie na grupie wymienialiśmy się drobnymi uwagami czy pomysłami, jest to oczywiście naturalne, bo każdy z nas codziennie wchodzi na Facebooka. Do sformalizowania zadań wykorzystywaliśmy Trello, gdzie mogliśmy łatwo śledzić postępy w projekcie oraz terminy, chociaż trzeba przyznać, że nie wykorzystaliśmy w pełni możliwości tego narzędzia. Do komunikacji z "klientem" służyła platforma Moodle, która była naszą bazą terminów i wymagań. Naszym systemem kontroli wersji był Git w serwisie GitHub, gdzie przechowywaliśmy repozytorium oraz informowaliśmy o błędach w projekcie (zakładka Issues). Każda minigra była tworzona na osobnym branchu, który po zakończeniu pracy został mergowany do mastera przez kierownika zespołu. Grafiki i dokumentacja były wrzucane z przedrostkami [Graphics] i [Documentation].

Wnioski

- system kontroli wersji pozwala zapanować nad pracą grupową,
- na każde zadanie przeznaczona jest więcej czasu niż się początkowo planowało,
- nie powinno zostawiać się zadań na ostatnią chwilę.