

Charakterystyka Projektu - zadanie 3

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 Jagielka

Paweł Kura

Marek Lubas

Wojciech Moska

Adam Nosal

Bartłomiej Szary

Bartosz Śliwa

Role w projekcie:

- **Kierownik sekcji**
 - Adam Nosal
- **Tester**
 - Bartłomiej Szary
- **Grafik**
 - Wojciech Moska
- **Twórca dokumentacji**
 - Marek Lubas
- **Programiści**
 - Aleksander Biela
 - Rafał Dziuryk
 - Arkadiusz Jagiełka
 - Paweł Kura
 - Bartosz Śliwa

Metodyka pracy:

Zamierzamy się oprzeć na metodyce Scrum, należącej do metodyk zwinnych (Agile). Swoj wybór argumentujemy tym, że harmonogram oddawania poszczególnych zadań - gęstość terminów - pośrednio wymusza stosowanie metodyki zwinnej, a większość z nas jest zaznajomiona ze Scrumem. Poszczególne sprinty planujemy między danymi terminami z harmonogramu.

Wybraliśmy grę, której składowe bardzo łatwo można rozdzielić, dlatego nie przewidujemy wielu sytuacji, gdy czyjaś praca będzie blokowała inną - każda zagadka logiczna zostanie opracowana przez inną osobę, podobnie samo poruszanie się postaci. Ułatwi to również testowanie gry - dany fragment nie będzie w większym stopniu zależny od reszty.

Narzędzia pracy zespołowej:

Jako system kontroli wersji wybraliśmy git, repozytorium znajduje się w serwisie GitHub:
<https://github.com/Tiscalis/ThePressence>

Do zarządzania projektem zdecydowaliśmy się użyć serwisu Trello:
<https://trello.com/pztgkhangar13>