

Spis treści

[1. Wprowadzenie 3](#_Toc484783417)

[a) Cel projektu 3](#_Toc484783418)

[b) Wymagania funkcjonalne 3](#_Toc484783419)

[2. Dokumentacja użytkownika 4](#_Toc484783420)

[a) O programie 4](#_Toc484783421)

[b) Wymagania techniczne 4](#_Toc484783422)

[c) Instalacja 4](#_Toc484783423)

[d) Korzystanie z programu 4](#_Toc484783424)

[3. Dokumentacja techniczna 4](#_Toc484783425)

[a) Podział programu 4](#_Toc484783426)

[b) Działanie programu 5](#_Toc484783427)

[c) Algorytmy i ważniejsze metody 5](#_Toc484783428)

[d) Zastosowane narzędzia 5](#_Toc484783429)

[4. Podsumowanie 5](#_Toc484783430)

[a) Harmonogram oraz podział prac 5](#_Toc484783431)

[b) Wnioski 6](#_Toc484783432)

[c) Spis literatury 6](#_Toc484783433)

# Wprowadzenie

## Cel projektu

Projekt „VoidCraft the game” ma na celu stworzenie gry na urządzenia mobilne działające pod systemem Android. Jednym z głównych celów tego projektu jest stworzenie aplikacji łatwej w rozbudowie tak, aby w przyszłości projekt mógł być nadal rozwijany.

Gracz będzie doświadczał rozgrywki w perspektywie 2D z widokiem z góry na swoją postać. Całość gry przedstawiona została w konwencji survival-rpg, gdzie gracz dowolnie eksplorując udostępniony mu świat, może wchodzić z nim w interakcje w celu stworzenia narzędzi niezbędnych do przeżycia postaci.

Struktura oraz mechanizmy gry zostać miały stworzone przez nas od podstaw, aby poznać lepiej zasady projektowania tego typu aplikacji. Jednymi z najważniejszych celów jaki sobie postawiliśmy, były nauka poprawnego rozplanowywania prac, poznanie nowych narzędzi służących do tworzenia takich aplikacji jak również poprawienie efektywności naszej pracy grupowej.

## Wymagania funkcjonalne

-Możliwość interakcji ze środowiskiem poprzez zbieranie przedmiotów

-Tworzenie przedmiotów przez system craftingu

-Tworzenie budynków

-Otwarty świat

-System dnia i nocy

-Możliwość tworzenia własnych map za pomocą osobnej aplikacji

# Dokumentacja użytkownika

## O programie

VoidCraft the game to gra, która postawi Cię przed wyzwaniem, jakim jest przeżycie na tajemniczej wyspie. Każda noc może okazać się Twoją ostatnią. Czy dasz radę przetrwać?

W Twoje ręce trafiła właśnie gra, która daje Ci możliwość eksploracji otwartego świata oraz poznawanie wciągającej historii bezimiennej kobiety. Specjalnie dla Ciebie opracowaliśmy system carftingu, który pozwoli ci tworzyć narzędzia służące do przetrwania oraz samemu zmieniać swoje otoczenie poprzez stawianie budynków.

Dzięki naszej grze przeżyjesz wspaniałą przygodę oraz poznasz historię, która zmrozi Ci nie raz krew w żyłach. Czy przeżyjesz?

## Wymagania techniczne

* Telefon z systemem Android w wersji 4.4 lub wyższej
* 512 MB pamięci ram lub więcej
* 50 MB wolnego na dysku
* Należy przyznać aplikacji do modyfikacji danych na karcie SD

## Instalacja

Należy uruchomić plik z rozszerzeniem .apk oraz postępować według instrukcji. Jeśli aplikacja została pobrana z innego źródła niż SklepPlay to należy wyłączyć w ustawieniach telefonu opcję „Instaluj tylko z zaufanych źródeł”.

## Korzystanie z programu

TODO: + screeny  
-pierwsze uruchomienie  
-wczytanie oraz zapis gry  
-opcje  
-poruszanie się w grze, crafting i misje  
-autorzy

# Dokumentacja techniczna

## Podział programu

ToDo:

-Opis kreatora map

-opis klas oraz diagram

-opis maina, menu w grze

## Działanie programu

## Algorytmy i ważniejsze metody

## Zastosowane narzędzia

* + Microsoft Visual Studio Enterprise 2015
  + Biblioteki MonoGame
  + Język C#
  + System kontroli wersji GitHub

## Podsumowanie

## Harmonogram oraz podział prac

Uzupełnijcie sobie sami:

Alan Biegun – twórca kreatora map oraz opracowanie poruszania się po mapie  
Piotr Zuber – planista, opracowanie systemu craftingu  
Konrad Sladkowski – twórca głównego menu  
Jan Snopek – grafik i animator, twórca klasy gracza  
Dawid Ryl - grafik i animator, twórca projektu mapy

## Wnioski

Realizacja tego projektu uświadomiła nam, jak wiele możliwości otwiera podejście obiektowe w programowaniu. Szczególny nacisk położono na staranne rozplanowanie prac oraz komunikacje w zespole, co mimo wielu trudności z czasem zaowocowało.

Projekt przyniósł wraz z wieloma wyzwaniami tyle samo doświadczeń. Co prawda nie tylko tych przyjemnych aczkolwiek na pewno przydatnych w przyszłej pracy zawodowej. Przejrzysty podział obowiązków i ról, ustalanie terminów „deadline” czy wzajemna pomoc nauczyły nas, że komunikacja w zespole jest równie ważna, jak umiejętności programistyczne.

## Spis literatury

* Andrew Troelsen, “Język C# 2010 i platforma .NET 4”
* Serwis internetowy http://www.monogame.net/documentation/?page=main