**Projektni zadatak**

**Ime tima: PineCard**

**Predlog projekta:**

Remy - društvena kartaška igra (2-4)

**Opis projektnog zadatka:**

* Projekat treba da sadrži:
* Incijalni prozor za registraciju i login korisnika.
* Prozor za pravila igre.
* Profil korisnika sa statistikom, krugom prijatelja u okviru igre, kozmetičke elemente kao što je avatar i preferirani dizajn karata.
* Chat prozor za komunikaciju izmedju igrača.
* Gameplay interfejs treba da sadrži sledeće elemente:

- Karte koje igrač ima u ruci trebaju biti prikazane u donjem delu interfejsa.

- Tabla na kojoj se nalazi špil karata, mesto na tabli za odlaganje nepotrebnih karata, mesta za formiranje tercova.

Prateći elementi korisničkog interfejsa, kao što je brojač koji prikazuje koliko karata imaju igrači u ruci, u špilu na tabli, i tercovima.

- Tajmer

- Tabela osvojenih poena koja se prikazuje na kraju partije.

* Server koji treba da omogući nesmetanu komunikaciju izmedju igrača, kao i sve elemente koji omogućavaju rad igre.
* Baza podataka koja čuva korisničke informacije, profile igrača i statistiku o odigranim partijama.
* Korisnik treba da ima mogućnost pregledavanja profila igrača iz kruga prijatelja.
* Sve komponente koje se tiču grafičkog dizajna, zvučnih efekata i animacija.
* Korisniku treba obezbediti mogućnost kreiranja sobe (lobby) gde može dodavati korisnike iz kruga prijatelja, kao I mogućnost uključivanja u kreiranu sobu. Takodje, treba obezbediti mogućnost da korisnik može da pronadje I uključi se u igru bez obzira da li su prisutni saigrači iz kruga prijatelja.
* Kreatoru sobe treba obezbediti kontrolu u vidu dodavanja I izbacivanja korisnika, kao I opciju za start partije.

**Korisnik sistema:**

Namenjen svim korisnicima PC-a.

**Tim:**

Tim ima 2 člana:

* Golubovic Nenad, br. ind. 14655
* Jokovic Stefan, br. ind. 14680

**Potrebne kvalifikacije za izradu projekta:**

* Iskustvo u razvoju igara.
* Iskustvo u animaciji i dizajnu zvuka.
* Iskustvo u radu sa bazama podataka.
* Iskustvo u radu sa programskim jezikom C#.
* Iskustvo u radu sa Unity okruženjem.

**Osobine svakog člana tima:**

* **Golubovic Nenad**
* Kvaliteti:
* Iskustvo u razvoju igara.
* Osnovno znanje o animaciji i dizajnu zvuka.
* Osnovno znanje o bazama podataka
* Poznavanje jezika C#.
* Kreativnost
* Ličnost motivisana zadatkom
* Motivacija:
* Unapređenje iskustva u timskom radu
* Unapređenje znanja u domenu razvoja igara
* Učenje procesa projektovanja softvera
* **Jokovic Stefan**
* Kvaliteti:
* Poznavanje jezika C#
* Osnovno znanje o bazama podataka
* Motivacija:
* Učenje procesa projektovanja softvera
* Sticanje iskustva u razvoju video igara
* Sticanje iskustva u radu sa Unity okruženjem

**Osnovni ciljevi tima:**

* Realizacija projekta u definisanom roku
* Sticanje iskustva u izradi projekata
* Sticanje iskustva u timskom radu

**Vođa tima:**

**Golubovic Nenad**

**Kriterijumi za izbor vođe:**

* Iskustvo u timskom radu
* Motivator
* Spreman na kompromis
* Iskustvo u razvoju igara

**Rad tima:**

Oba člana bi trebalo da rade u proseku po 10 sati nedeljno.

**Planirana odsustva:**

* Oba clana zbog obaveza u aprilskom ispitom roku neće raditi po 5 dana
* Članovi tima neće raditi za vreme prvomajskih praznika
* Članovi tima neće raditi za vreme uskršnjih praznika

**Način komunikacije između članova tima:**

Najveći deo komunikacije će se obavljati uživo, sa povremenim dogovaranjem preko društvenih mreža i telefonskih poziva. Sastanci će se obavljivati najmanje jednom nedeljno.

**Razmena podataka između članova tima:**

* Google Drive, na kome bi se čuvale test komponente i komponente koje se koriste, kao i projektna dokumentacija.Google Drive bi predstavljao “backup”.
* Vebsajt Trello, za razmenu informacija o statusu dogovorenih zadataka članova tima.

**Donošenje odluka u toku razvoja projekta:**

* Odluke će biti donošene dogovorom, uzimajuci u obzir obim projekta kao i rokove za dostavu dokumentacije.
* Evidencija o tome će se voditi u posebnom Word dokumentu koji ce se čuvati na Google Drive-u.