

Projekt programistyczny						
Rok akademicki	Termin	Rodzaj studiów	Kierunek	Prowadzący	Grupa	Sekcja
2014/2015	Wtorek	SSI	INF	dr inż. Arkadiusz Biernacki	GKiO3	1
	12:45 - 15:00					



Karta projektu

Danmaku Shooter

Skład sekcji:

Buchała	Bartłomiej
Forczmański	Mateusz
Motyka	Marek
Wudecki	Wojciech

Krótki opis aplikacji

Shoot' em up (w skrócie zwany shmup) jest gatunkiem gier akcji wywodzącym się w prostej linii od gier typu *Space Invaders* lub *River Raid*. Kontrolowana przez gracza postać (np. statek) w pojedynkę stawia czoło przeciwnikom, niszcząc ich za pomocą wystrzeliwanych pocisków, jednocześnie unikając ich ataków. Podgatunek shmupów, zwany danmaku (z jap. *ściana pocisków* lub *piekło pocisków*) kładzie większy nacisk na omijanie wrogich ataków, niż na ofensywie. Przykładowymi danmaku są np. *Ikaruga* czy większość gier z uniwersum *Touhou*.

Obiekt gracza, wrogowie oraz pociski będą widoczne z góry w prostokątnym oknie gry, po którym będzie mógł poruszać się gracz.

Gra powstawać będzie jako projekt łączony z przedmiotów Projekt Programistyczny i Grafika Komputerowa.

Założenia projektowe

1 Narzędzie do modelowania UML

Enterprise Architect

Jest to narzędzie, który poznaliśmy semestr wcześniej na projekcie z przedmiotu Inżynieria Oprogramowania. Ponieważ ww. przedmiot kładł bardzo duży nacisk na modelowanie diagramów, większość z nas jest z nim dobrze zaznajomiona. Przejrzystość tego programu może być niezwykle przydatna podczas tworzenia np. diagramu przypadków użycia. Równolegle wykorzystujemy EA do stworzenia diagramów UML dla projektu z przedmiotu Bazy Danych II.

2 System kontroli wersji

GitHub

Jest to bardzo powszechnie stosowane narzędzie wśród deweloperów pracujących w grupach. Jego zaletami jest m.in. klient aplikacji na system operacyjny Windows, łatwy do przyswojenia i intuicyjny interfejs i łatwość w zarządzaniu starszymi wersjami. Podobnie jak w przypadku Enterprise Architecta, większość z nas miała już wcześniej styczność z GitHubem i korzysta z niego od pewnego czasu.

3 Narzędzi pracy grupowej

4 Środowisko programistyczne

Microsoft Visual Studio 2012

5 Język programowania

C++ / C#

6 Biblioteka graficzna

DirectX / OpenGL

7 Platforma programistyczna

.NET Framework