

| 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 |

Założenia projektowe

1 Środowisko programistyczne

Microsoft Visual Studio 2012

2 Język programowania

C++ / C#

3 Biblioteka graficzna

DirectX / OpenGL

4 Platforma programistyczna

.NET Framework

5 System kontroli wersji

GitHub

6 Narzędzie do modelowania UML

Enterprise Architect