**CompotClickerr**

1. Opis Projektu:
   1. Członkowie zespołu:

- Baniak Michał

- Bryła Michał  
- Michalik Bartosz

* 1. Cel projektu:

Celem i Misją projektu CompotClickerr jest utworzenie gry mobilnej. Celem pobocznym projektu jest zdanie przedmiotu.

* 1. Potencjalny odbiorca projektu:

Magda Bryła.

Grupa wiekowa 8 - 16.

* 1. Metodyka:

Scrum

1. Wymagania użytkownika: (HISTORYJKI)
2. „Jako gracz chcę zdobywać punkty poprzez klikanie w ekran, aby mieć podstawową interakcję i postęp w grze.”
3. „Jako gracz chcę mieć dostęp do sklepu z ulepszeniami, aby móc zwiększać swoją efektywność i szybciej zdobywać punkty.”
4. „Jako gracz chcę, aby gra stawała się trudniejsza w miarę progresu, aby rozgrywka była ciekawa i stanowiła wyzwanie.”
5. „Jako gracz chcę, aby mój postęp był automatycznie zapisywany, abym po powrocie do gry mógł kontynuować tam, gdzie skończyłem.”
6. „Jako gracz chcę zdobywać poziomy i widzieć rankingi, aby mieć dodatkową motywację do dalszej gry i rywalizacji.”
7. „Jako gracz chcę, aby interfejs był prosty i intuicyjny, abym łatwo mógł korzystać z funkcji gry bez zbędnego szukania.
8. Harmonogram:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Etap | Termin Realizacji | Opis działań (do realizacji) |
| Analiza wstępna | 09.09.2025 | Przygotowanie do rozpoczęcia pracy w systemie scrum |
| Sprint 1 | 16.09 – 23.09 | - Backlog Item 1 – Michał Bryła  - Backlog Item 5 – Michał Baniak  - Backlog Item 11 – Bartek Michalik |
| Sprint 2 | 23.09 – 30.09 | - Backlog Item 2 – Michał Bryła  - Backlog Item 3 – Michał Baniak  - Backlog Item 17 – Bartek Michalik |
| Sprint 3 | 30.09 – 07.10 | - Backlog Item 6 – Michał Bryła  - Backlog Item 7 – Michał Baniak  - Backlog Item 14 – Bartek Michalik |
| Sprint 4 | 07.10 – 14.10 | - Backlog Item 18 – Michał Bryła  - Backlog Item 4 – Michał Baniak  - Backlog Item 8 – Bartek Michalik |
| Sprint 5 | 14.10 – 21.10 |  |
| Sprint 6 | 21.10 – 28.10 |  |
| Wydanie wersji 1.0 | 28.10 | Wydanie gry do domeny publicznej. |

1. Backlog produktu:

**4.1 Backlog Item 1**  
Tytuł zadania: Menu główne  
Opis zadania: Stworzenie prostego Menu głównego łączącego poszczególne komponenty aplikacji. Wykonanie kilku testów integracyjnych potwierdzających działanie.  
Priorytet: 10 +1  
Definition of Done: Menu główne uruchamia się poprawnie, umożliwia dostęp do wszystkich kluczowych sekcji (gra, sklep, ustawienia) i przejścia działają bez błędów.

**4.2 Backlog Item 2**  
Tytuł zadania: Utworzenie grafiki  
Opis zadania: Stworzenie przy pomocy programu graficznego ikon oraz obrazków dla poszczególnych elementów aplikacji.  
Priorytet: 5  
Definition of Done: Wszystkie wymagane grafiki są dostępne w odpowiednich formatach i rozdzielczości, zaimplementowane w grze oraz poprawnie wyświetlane.

**4.3 Backlog Item 3**  
Tytuł zadania: Animacja kliknięcia  
Opis zadania: Opracowanie kodu z animacją kompotu. Przeprowadzenie testu działania.  
Priorytet: 4  
Definition of Done: Animacja wyświetla się przy każdym kliknięciu, działa płynnie i nie wpływa negatywnie na wydajność aplikacji.

**4.4 Backlog Item 4**  
Tytuł zadania: UI sklepu  
Opis zadania: Zaprojektowanie oraz zaimplementowanie sklepu umożliwiającego zakup ulepszeń. Integracja z systemem punktów.  
Priorytet: 9  
Definition of Done: Sklep działa, wyświetla listę ulepszeń, możliwy jest zakup, saldo punktów aktualizuje się poprawnie, a zmiany są zapisywane w stanie gry.

**4.5 Backlog Item 5**  
Tytuł zadania: Mechanika zliczania punktów  
Opis zadania: Opracowanie systemu naliczania punktów za kliknięcia i dodatkowe akcje.  
Priorytet: 10  
Definition of Done: Punkty są naliczane poprawnie za każde kliknięcie i akcję, dane są widoczne na UI i zapisywane w stanie gry.

**4.6 Backlog Item 6**  
Tytuł zadania: Mechanika ulepszeń  
Opis zadania: Implementacja logiki działania ulepszeń zakupionych w sklepie.  
Priorytet: 9  
Definition of Done: Ulepszenia wpływają na rozgrywkę zgodnie z opisem (np. zwiększenie punktów, automatyczne kliknięcia), a ich efekt jest widoczny i trwały po zapisie gry.

**4.7 Backlog Item 7**  
Tytuł zadania: Interfejs graficzny aplikacji  
Opis zadania: Zaprojektowanie oraz wdrożenie spójnego UI dla aplikacji.  
Priorytet: 7  
Definition of Done: Interfejs jest kompletny, spójny kolorystycznie, przetestowany na różnych rozdzielczościach i w pełni funkcjonalny.

**4.8 Backlog Item 8**  
Tytuł zadania: UI ustawień  
Opis zadania: Stworzenie menu ustawień aplikacji (dźwięk, grafika, motyw).  
Priorytet: 6  
Definition of Done: Menu ustawień działa poprawnie, zmiany zapisują się i są stosowane w grze.

**4.9 Backlog Item 9**  
Tytuł zadania: Ustawienia → ciemny motyw  
Opis zadania: Dodanie opcji przełączania aplikacji w tryb ciemny.  
Priorytet: 4  
Definition of Done: Ciemny motyw działa poprawnie, wszystkie elementy UI są czytelne i zmiana zapisuje się w preferencjach użytkownika.

**4.10 Backlog Item 10**  
Tytuł zadania: System levelowania  
Opis zadania: Implementacja systemu zdobywania poziomów w zależności od punktów/akcji gracza.  
Priorytet: 8  
Definition of Done: Gracz zdobywa poziomy zgodnie z progresją, system działa płynnie i wyświetla aktualny poziom w UI.

**4.11 Backlog Item 11**  
Tytuł zadania: System zapisywania stanu gry  
Opis zadania: Implementacja zapisu i odczytu danych gry (postęp, ustawienia, punkty, ulepszenia).  
Priorytet: 10  
Definition of Done: Gra zapisuje stan automatycznie i manualnie, a po ponownym uruchomieniu wszystkie dane wczytują się poprawnie.

**4.12 Backlog Item 12**  
Tytuł zadania: System nagród za reklamy  
Opis zadania: Dodanie możliwości obejrzenia reklamy w zamian za bonus w grze.  
Priorytet: 3  
Definition of Done: Reklamy wyświetlają się poprawnie, a po obejrzeniu gracz otrzymuje przyznaną nagrodę.

**4.13 Backlog Item 13**  
Tytuł zadania: System czasowego combo  
Opis zadania: Implementacja mechaniki dającej dodatkowe punkty za serię kliknięć w krótkim czasie.  
Priorytet: 6  
Definition of Done: Combo aktywuje się po określonej liczbie kliknięć, działa poprawnie i nagradza gracza bonusowymi punktami.

**4.14 Backlog Item 14**  
Tytuł zadania: System idle (automatyczny klikacz)  
Opis zadania: Dodanie ulepszenia umożliwiającego automatyczne zdobywanie punktów.  
Priorytet: 7  
Definition of Done: Automatyczny klikacz generuje punkty zgodnie z opisem, działa w tle i jest widoczny w logice punktów.

**4.15 Backlog Item 15**  
Tytuł zadania: Reset z bonusem (prestige)  
Opis zadania: Implementacja mechaniki restartu gry z zachowaniem części bonusów.  
Priorytet: 5  
Definition of Done: Reset działa poprawnie, gracz zaczyna od zera z zachowanym bonusem i progresja przebiega szybciej.

**4.16 Backlog Item 16**  
Tytuł zadania: Wydarzenie czasowe – latający kompot  
Opis zadania: Dodanie losowego zdarzenia na ekranie, które nagradza gracza po kliknięciu.  
Priorytet: 4  
Definition of Done: Wydarzenie pojawia się losowo, działa poprawnie po kliknięciu i przyznaje bonus.

**4.17 Backlog Item 17**  
Tytuł zadania: Przedmioty w sklepie – klasy  
Opis zadania: Stworzenie systemu klas przedmiotów w sklepie (np. zwykłe, rzadkie, epickie), które różnią się ceną, mocą oraz wpływem na rozgrywkę. Implementacja logiki wyświetlania i zakupu poszczególnych klas.  
Priorytet: 6  
Definition of Done: Przedmioty są podzielone na klasy, każda klasa ma przypisaną cenę i efekt, można je kupować w sklepie, a ich działanie jest zgodne z opisem i testy potwierdzają poprawne działanie systemu.

**4.18 Backlog Item 18**  
Tytuł zadania: Muzyka i dźwięki w grze  
Opis zadania: Implementacja systemu efektów dźwiękowych (np. kliknięcie, zakup ulepszenia, zdobycie nagrody) oraz podkładu muzycznego w tle. Dodanie opcji w ustawieniach do regulacji głośności lub wyłączenia dźwięku i muzyki.  
Priorytet: 6  
Definition of Done: Wszystkie zaplanowane efekty dźwiękowe i muzyka są zaimplementowane, działają poprawnie i są zsynchronizowane z akcjami w grze. Gracz ma możliwość regulacji głośności lub wyłączenia audio w ustawieniach, a zmiany zapisują się w stanie gry.

1. Realizacja projektu

5.1 Sprint 1:

5.2 Sprint 2:

5.3 Sprint 3:

5.4 Sprint 4:

5.5 Sprint 5: