Dokumentacja podsumowująca – Zespół 2

Nazwa projektu : Logigami

**Skład zespołu:**  
*Jakub Lewan  
Grzegorz Cendrowski  
Wojciech Nowogoński  
Krzysztof Dąbrowski*

#### 1. Wstępne założenia

* Projekt gry online
* Prosta gra z zagadkami logicznymi.
* Rożne mapy do wyboru dla różnej ilości graczy, w których znajdują się "zagadki logiczne" w stylu escape room'u
* Większość zagadek to proste rzeczy jak powtórzenie sekwencji, połączenie kolorów i tym podobne, na każdym poziomie mapy od 2 do 4
* Ostatnia zagadka zawsze będzie losowa zaś reszta będzie konsekwentnie taka sama przy każdym podejściu
* Ponadto ostatnia zagadkę można tylko zacząć robić po skończeniu poprzednich, kończy ona poziom i powiadamia nas o naszym czasie
* Są dwa tryby gry, singleplayer i coop. W trybie coop skończenie poziomu umożliwia nam drugi gracz poprzez wskazówki, które widzi on po swojej stronie
* System z kontami i logowaniem się
* Ranking online z ideą speedrunu, im lepszy czas na dana mapę tym wyżej w tabeli - oddzielnie dla różnych map
* Dodatkowo "General ranking" dla tych którzy maja najwięcej rekordów
* Chat w grze do dyspozycji graczy

2. Wynik końcowy

* „Grywalna” gra online z zagadkami logicznymi
* Jeden poziom z 4 zagadkami, które należy wykonać aby ukończyć poziom
* Możliwość gry z więcej niż jednym graczem
* Działający chat w grze

3. Niezrealizowane założenia

* Większa ilość map
* Większa ilość działających zagadek
* System kont i logowania się
* Ranking graczy

4. Przyczyny niepowodzeń  
 a. **Brak umiejętności/** **zbyt duże ambicje** – jako zespół nie mieliśmy zbyt dużego doświadczenia w programowaniu w c# oraz z korzystania możliwości Unity, przez to dużą część dostępnego czasu musieliśmy poświęcić na do edukowanie się w tym kierunku.  
 b. **Początkowy** **brak lidera zespołu** – przez pierwsze miesiące zajęć nasz zespół nie miał wyznaczonego lidera, co spowolniało naszą pracę, i wprowadzało pewien chaos jeszcze bardziej opóźniający nasze postępy.