ANALÝZA STUDENTSKÉHO PROJEKTU

cUBE IT – MOBILNÍ APLIKACE

JAKUB KOSTKA, MAXMILIÁN FASSINGER, CHRISTIAN BELEI, Jan Cigánek

**OBSAH**

1. **Popis úkolu…………………………………………………………………………………………………………………2**
2. **Popis stávajícího stavu………………………………………………………………………………………………..2**
3. Popis výběru prostředků vhodných pro řešení projektu**……………………………………………………2**
4. Popis výběru varianty řešení a výstupů**…………………………………………………………………………..3**
5. Stanovení dílčích úkolů**……………………………………………………..………………………………………….3**

# **1.Popis úkolu**

Naším úkolem je vytvořit funkční 2D mobilní online aplikaci/hru na principu „**roleplay“-** uživatel má pouze 1 postavu, s kterou bojuje proti ostatním hráčům, díky čemuž se dostává výše v celkovém žebříčku hráčů.  
Hráč může ve hře skrz herní měnu obchodovat a postavu si pomocí ní vylepšovat.  
Aplikace je určena pro jednotlivce a slouží pouze k zábavě.

# **2.Popis stávajícího stavu**

Aktuálně je aplikace ve stadiu vývoje, nyní máme funkční šablonu souboje dvou hráčů, graficky jsme zatím vytvořili návrh několika postav

# **3. Popis výběru prostředků vhodných pro řešení projektu**

## Programovací jazyk pro vývoj aplikace:

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Kompatibilita | Možnosti jaz. | Znalost | Celkem | Pořadí |
| Kotlin | 4 | 4 | 4 | 12 | 1. |
| Java | 2 | 3 | 4 | 9 | 2. |

## Řešení serveru:

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Kompatibilita | Výkon | Znalost | Cena | Celkem | Pořadí |
| SQLite | 4 | 3 | 4 | 5 | 16 | 2. |
| MySQL | 2 | 2 | 5 | 5 | 14 | 3. |
| Realm platform | 5 | 5 | 4 | 3 | 17 | 1. |

\*Při použití Real platform nemusíme řešit správu serveru, protože Real Platform je cizí hostovací službou

## Grafika:

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Možnosti | Znalost | Cena | Celkem | Pořadí |
| Adobe Illustrator | 5 | 4 | 2 | 11 | 1. |
| Corel Draw | 4 | 3 | 3 | 10 | 2. |
| InkScape | 3 | 1 | 5 | 9 | 3. |

## GUI:

Pro GUI budeme používat program Android Studio

# 4. Popis výběru varianty řešení a výstupů

## 1.Výstup

Funkční login systém, custom activity - šablona pro celou aplikaci, funkční server propojený s login systémem.

## 2.Výstup

První minimálně 4 třídy charakterů se základními figury, testovací design herní itemů(předmětů - zbraně, brnění etc.), základní design GUI (menu, background, main page), souboj mezi 2 hráči.

## 3.Výstup

Rozšíření tříd charakterů, přidání nových figur tříd charakterů, zvýšený počet herních itemů, detailnější design GUI, testovací verze serveru (ukládání dat ze hry, více připojených zařízení), funkční kompletní uživatelské rozhraní, Google play - beta verze.

## 4.Výstup

Kompletní design tříd charakterů se všemi figury, kompletní design GUI, funkční server schopný ukládat všechny data z aplikace a následně je aplikaci vracet, nastavení aplikace, support, google play - plná verze, lehké animace.

# 5. Stanovení dílčích úkolů

**Kostka –** programátor / team leader

**Fassinger -** programátor /správa serveru / správa databází

**Belei -** programátor / GUI (uživatelské rozhraní, celkové rozvržení)

**Cigánek –** programátor / grafik (design, animace)