



KAUNO TECHNOLOGIJOS UNIVERSITETAS
INFORMATIKOS FAKULTETAS
P175B015 PROGRAMŲ SISTEMŲ INŽINERIJA

VAIDMENŲ ŽAIDIMAS
„ILLOGICAL“

Atliko:

Karolis Venckus IFF – 6/7

Edvinas Sadlevičius IFF – 6/7

Vadovas :

Ušaniov Andrej

Turiny

1.	Projekto tikslas	2
2.	Užduoties analizė	2
1.	Reikalavimai	2
1.	Funkciniai reikalavimai:	2
2.	Nefunkciniai reikalavimai:	3
3.	Priedai	4

1. Projekto tikslas

Šio semestro projekto pagrindinis tikslas – išmokti naudotis judraus sistemų kūrimo metodika ir taikant „Scrum“ būdą sukurti veikiantį vaidmenų (RPG) žaidimą. Tuo pačiu siekiame išmokti kurti žaidimus naudojantis Unity programa ir siekiame panaudoti savo įgytas žinias maksimaliai..

2. Užduties analizė

1. Reikalavimai

1. Funkciniai reikalavimai:

- Sukurti Meniu GUI, kuriame žaidėjas galėtų keisti vaizdo ir garso nustatymus, bei pradėti žaidimą;
- Sukurti GUI dialogo sistemą kalbant su žaidime esančiais veikėjais;
- Sukurti GUI labirinto kūrimui, kuriame žaidėjui pačiam būtų galima iš turimų resursų susistatyti labirintą;
- Sukurti žaidimui atributų sistemą(Stiprumas, vikrumas ir intelektas), kuri turėtų įtaką žaidime ir šios sistemos GUI;
- Sukurti GUI inventoriui, kuriame žaidėjas galės laikyti gautus daiktus, juos rūšiuoti pagal skirtingas kategorijas;
- Sukurti GUI naujų daiktų kūrimui (t.y. sukombinavus kažkokius kelis daiktus būtų galima gauti naują daiktą);
- Kiekvieno lygio gale turi būti prasmingas pasirinkimas, kuris įtakos tolesnio žaidimo eigą;
- Žaidėjo veikėjas turi galėti keltis lygį, taip stiprėdamas;
- Sukurti žaidime priešus, kurie keltų pavojų žaidėjui, pasunkintų lygio įveikimą;
- Įveikęs labirintą žaidėjas turi pamatyti savo rezultatus(laiką, išnaudotų resursų kiekį ir t.t.);
- Žaidėjas turi matyti savo resursų kiekį bet kada panorėjęs žaidimo metu;
-
- ...

2. Nefunkciniai reikalavimai:

- Žaidimas turi būti kuriamas su Unity;
- Žaidimo kodai turi būti rašomi su C#;
- Žaidimas turi būti valdomas su klaviatūra ir pelyte;
- Žaidimo kūrimo procesas planuojamas judriąją kūrimo metodika (Scrum būdu) ...

3. Priedai

URL ir prisijungimo duomenys į projekto valdymo įrankį:

<https://app.vivifyscrum.com/boards/20811>

dirbantisasmuo@gmail.com

ktuslaptazodis123

URL į projekto kodo saugyklą:

https://github.com/ConsciousTank/Projektas_KTU

Backlog:



