README

Flux

Uruchomienie programu:

cargo run

Postęp prac

Termin	Opis	Wykonane
04.04	Przygotowanie wstępnej koncepcji gry	Zrobione
11.04	Stworzenie zorientowanego komponentowo podstawowego systemu objektów umozliwiającego serializacje I data-driven design	Serializacja została zarzucona ze względu na stopień skompilkowania - został użyty system komponentów (ECS)
18.04	Dodanie komunikacji za pomocą eventów pomiędzy obiektami gry, systemu Scen oraz ResourceManagera, podstawowa pętla gry	Zrobione
25.04	Dodanie podstawowego renderera oraz kamery, proste elementy UI – przyciski, listy, itp	Renderer dodany, elementy UI stworzone w uproszczonej, nieinteraktywnej formie - celownik, tekst etc.
02.05	Zaawansowany renderer – sky cube, siatki , instancjonowanie,efekty cząsteczkowe	Zrobione
09.05	Wykrywanie kolizji pomiędzy prostymi simplexami,	Kolizje oparte na sferycznych colliderach - stały krok fizyczny

1 of 2 9/14/23, 19:24

Termin	Opis	Wykonane
	podstawowa fizyka	pozwala na stabilną symulacje fizyki. Kolizje wykorzystują algorytm przewidujący kolizje zanim wystąpią (brak siły kompensującej), kolizje są doskonale elastyczne, jednak nie została zaimplementowana fizyka związana z momentem obrotowym
16.05	Rozbudowanie silnika fizyki o bardziej skomplikowane kształty	Możliwe jest ładowanie siatek 3D w formacie glb
23.05	Refaktor	Wykonywany ciągle w trakcie projektu
30.05	Stworzenie przeciwników gracza – proste AI poruszające się w chmarze (swarm)	Obecnie brak żadnych agentów
06.06	Złożenie gry w całość – zamiana placeholderów na prawdziwe assety, dopracowanie UI, oraz przejść między scenami	Zrobione

2 of 2 9/14/23, 19:24