

## Završni rad po tjednima

### KVIZ OPĆEG ZNANJA PO KATEGORIJAMA

Domagoj Crnković

1. Tjedan	- Game design document <sup>1</sup>
2. Tjedan	- Programiranje funkcionalnosti kviza - Povezivanje scena
3. Tjedan	- Završavanje programskog dijela - randomiziranje načina pojavljivanja odgovora
4. Tjedan	- UI
5. Tjedan	- Playable demo
6. Tjedan	- Sustav bodovnja - High Score
7. Tjedan	- Shop za hintove
8. Tjedan	- Unos pitanja - Kategoriziranje pitanja
9. Tjedan	- Unos pitanja - Kategoriziranje pitanja - Provjera duplih pitanja
10. Tjedan	- UX
11. Tjedan	- Testing & Balancing
12. Tjedan	- Dodatne ideje i pitanja za kviz - Game design document (dorada)
13. Tjedan	- Bug fixing & Fine Tuning
14. Tjedan	- Release

Još dio stvari ću dodati poput Layouta, boja, zvukova, animacija. Osmisliti optimalni sustav bodovanja i skupljanja rewardsa, mogući sustav levelanja kroz skupljanje exp ovisno o točnim odgovorima.

---

1

[https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwjY3\\_nV3P7rAhVPKBoKHZpnAH8QFjAKegQIAhAB&url=http%3A%2F%2Fwww.cs.unc.edu%2FCourses%2Fcomp585-s11%2F585GameDesignDocumentTemplate.docx&usg=AOvVaw1IEP2OfqrzfE3KKYzw0FD](https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwjY3_nV3P7rAhVPKBoKHZpnAH8QFjAKegQIAhAB&url=http%3A%2F%2Fwww.cs.unc.edu%2FCourses%2Fcomp585-s11%2F585GameDesignDocumentTemplate.docx&usg=AOvVaw1IEP2OfqrzfE3KKYzw0FD)

**2. tjedan** – skica izgleda kviza po izbornicima

– isprogramirati scene (main scena sa izbornikom(play, options, exit,) play scena s kategorijama(plus posebna scena za svaku kategoriju(za početak samo template), options scena ili panel (odluka nakon testiranja)

**4. tjedan** – uređivanje UI, boje, zvukovi, efekti, dodavanje input fielda za optional opciju primanja newslettera(korisnik upise svoj mail kako bi dobio obavijesti o updatu i novostima), završavanje uređivanja i funkcionalnosti buttona na main menu i buttona u izboru kategorija

– stvaranje main animacije na glavnom meniju (moguće suradnja s nekim od blenderaša)

**6. tjedan** – 10 bodova po točnom odgovoru, streak boost-> svakih 5 točnih u nizu 15 bodova po odgovoru, svakih 10 točnih u nizu 20 bodova po odgovoru itd...

– aktivacija panela za High Score sustav, u početku lokalno single player, ako bude vremena kasnije ->dodati multiplayer (lokalni, kasnije online)

**7. tjedan** – pretvaranje pointa u ingame currency, testiranje odnosa cijene i proizvoda

– layout shopa