

Gliwice, 18.03.2018

Praktyka Zespołowego Tworzenia Gier Komputerowych

Planowana funkcja w projekcie

Informatyka, semestr 3

Grupa IGT, sekcja 3

Skład sekcji:

Krystian Lisoń

Łukasz Nowak

Rafał Potoczek

Michał Rosenbeiger

Marcin Środa

Wersje dokumentu

Data	Opis zmian	Autor
18.03.2018	Utworzenie dokumentu.	Łukasz Nowak

Imię i nazwisko: Łukasz Nowak

Funkcje w projekcie: programowanie, tworzenie poziomów, tworzenie dokumentacji

Opis:

Funkcja tworzenia poziomów wzięła się z jednego z założeń, które pojawiło się podczas grupowej dyskusji na temat projektu, mówiącym o tym, że każdy z członków zespołu powinien wykonać własny poziom do gry. Pełnienie tej funkcji można podzielić na trzy etapy:

- projekt poziomu - zaczynając od ogólnego, określającego układ oraz kolejność pomieszczeń znajdujących się w poziomie oraz przebiegu rozgrywki, do bardziej szczegółowego określającego zagadki w poszczególnych pomieszczeniach,
- wykonanie poziomu - czyli utworzenie sceny dla własnego poziomu w edytorze silnika gry Unity, co wiąże się z ułożeniem obiektów wg. przygotowanego wcześniej scenariusza oraz utworzeniem mechanizmów zagadek i skryptów,
- testowanie i poprawianie - sprawdzenie poprawności wykonanego poziomu wraz z inną osobą w zespole (w grze wymagana jest kooperacja dwóch osób). Ten etap może być powtórzony również przez dwie inne osoby w zespole. Następnie poprawienie znalezionych błędów lub wdrożenie zaproponowanych zmian.

Funkcja programisty wynika z poprzedniej funkcji - do implementacji własnego poziomu wymagane będzie napisanie skryptów (kontrolerów) dla pomieszczeń i zagadek. Skrypty będą pisane w języku C# przy wykorzystaniu środowiska Unity oraz Visual Studio.

Funkcja tworzenia dokumentacji będzie polegać na tworzeniu, modyfikacjach/poprawkach oraz kontroli dokumentów opisujących projekt (np. opis metodyki lub architektury). Tworzenie dokumentów wymaga również dyskusji w zespole w celu wypracowania odpowiedniej organizacji pracy.