

Gliwice, 11.06.2018

# **Praktyka Zespołowego Tworzenia Gier Komputerowych**

**Zadania wykonane 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
11.06.2018	Utworzenie dokumentu.	Marcin Środa

**Imię i nazwisko:** Marcin Środa

**Funkcje w projekcie:** projektowanie poziomów i rozgrywki, programowanie, testowanie

**Opis:**

Funkcja w projekcie skupia się przede wszystkim na tworzeniu poszczególnych poziomów gry, włączając w to wszystkie etapy procesu:

- projektowanie - zaprojektowano poziom gry, wliczając w to opracowanie scenariusza, poszczególnych zagadek oraz rozmieszczenia obiektów na planszy gry;
- programowanie - oskryptowanie poszczególnych obiektów interaktywnych, tak aby realizowały założone funkcjonalności. Podczas tworzenia kontrolerów dołożono starań, by były one jak najbardziej uniwersalne i łatwe w użyciu przez osoby nieznające ich kodu źródłowego;
- budowa poziomu - utworzono scenę poziomu w silniku Unity, wykorzystując przygotowane wcześniej oskryptowane obiekty. Oprogramowano dodatkowych zależności pomiędzy poszczególnymi obiektami;
- testowanie - testowano jakość poziomów, zarówno pod względem designowym, jak i technicznym. Sprawdzano, czy poszczególne skrypty działają poprawnie i bezbłędnie, a także czy projekty zagadek w poziomie są logiczne oraz intuicyjne (tj. czy gracze są w odpowiednim czasie znajdują ich rozwiązanie, zanim zaczną odczuwać znudzenie lub frustrację spowodowaną niepowodzeniem);
- wprowadzenie poprawek - na podstawie testów wprowadzano zmiany i poprawki do poziomu.

**Wnioski:**

W wyznaczonym czasie udało się zrealizować niemal wszystkie założenia funkcjonalne projektu. Jedynie stworzenie dobrze wyglądającej symulacji wody okazało się zbyt czasochłonne, jednak prace nad nią będą ciągle kontynuowane. W miarę możliwości czasowych pokój zostanie jeszcze dopracowany wizualnie i wzbogacony o nowe zagadki.

Najtrudniejszym etapem pracy okazało się projektowanie poziomów oraz łamigłówek. Wiele koncepcji zagadek oraz mechanik gameplayowych zostało odrzuconych na różnych etapach ich realizacji.

Praca na silniku Unity w znaczącym ułatwiła wspólną pracę zespołu. Każdy z jego członków mógł niezależnie pracować nad własnym poziomem. Podczas tworzenia kontrolerów interaktywnych obiektów, takich jak np. przyciski, dbano o ich uniwersalność, tj. o zaprogramowanie ich w taki sposób, by w łatwy sposób można je było zastosować w innych poziomach. Wydłużyło to czas potrzebny na stworzenie pojedynczych kontrolerów, ale w perspektywie czasu usprawniło pracę zespołu.