

Gliwice, 09.03.2018

# **Praktyka Zespołowego Tworzenia Gier Komputerowych**

## **Metodyka**

**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
09.03.2018	Utworzenie dokumentu	Łukasz Nowak
10.03.2018	Dodanie narzędzi, uzasadnienie metodyki	Rafał Potoczek
10.03.2018	Wpisanie funkcji w projekcie	Krystian Lisoń
11.03.2018	Proofreading i korekta, poprawki funkcji w projekcie	Michał Rosenbeiger

**Wybrana metodyka:** Kanban

**Uzasadnienie:** Według nas Kanban najbardziej nadaje się do tworzenia gry w naszym zespole, ponieważ wszyscy mamy podobne umiejętności. Wygodnym dla nas jest wypisanie wszystkich niezbędnych zadań do wykonania, a następnie realizowanie ich według własnych preferencji. Każdy będzie rozwiązywał problemy, które sam sobie wybierze i z którymi czuje się najlepiej. Jednocześnie ograniczenie maksymalnej liczby otwartych zadań będzie pozwalało na utrzymanie porządku w projekcie i prowadziło do jego rozwoju, z ciągłym, prawidłowym działaniem, i zarazem nie pozwalało na występowanie sytuacji, gdy gra przez pewien czas będzie niegrywalna.

**Używane narzędzia:**

- Unity - silnik gry
- Visual Studio - programowanie
- GitHub - repozytorium do śledzenia zmian
- Visual Studio Team Services - organizacja pracy
- Skype - komunikacja w zespole

**Podział ról w projekcie:**

Osoba	Planowana funkcja
Krystian Lisoń	kierownik projektu, programista networkingu i grafiki, technical support
Rafał Potoczek	programista gameplay, level designer, opiekun wersjonowania dokumentów
Michał Rosenbeiger	level designer, tworzenie fabuły gry, tester, programista
Michał Środa	gameplay & level designer, programista
Łukasz Nowak	programowanie, tworzenie poziomów, tworzenie dokumentacji