

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.	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 - zaplanowanie budowy poziomu oraz scenariusza jego przejścia;
- programowanie - oskryptowanie poszczególnych obiektów interaktywnych, tak aby realizowały założone funkcjonalności;
- budowa poziomu - utworzenie sceny poziomu w silniku Unity, wykorzystując przygotowane wcześniej oskryptowane obiekty. Oprogramowanie dodatkowych zależności pomiędzy poszczególnymi obiektami;
- testowanie - sprawdzenie jakości poziomu, zarówno pod względem designowym, jak i technicznym. Należy sprawdzić, czy poszczególne skrypty działają poprawnie i bezbłędnie, a także czy projekty zagadek w poziomie są logiczne oraz intuicyjne (w tym procesie będą brali udział również inni członkowie zespołu oraz ewentualnie osoby spoza zespołu);
- wprowadzenie poprawek - naprawa znalezionych błędów oraz wprowadzenie zmian na podstawie opinii osób testujących poziom;
- tworzenie dokumentacji - tworzenie dokumentacji przygotowanych skryptów.