

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.	Rafał Potoczek

Imię i nazwisko: Rafał Potoczek

Funkcje w projekcie: programista gameplay, level designer, opiekun wersjonowania dokumentów

Opis:

Funkcja programisty gameplay polega na programowaniu niezbędnych funkcjonalności gry takich jak zachowania obiektów interaktywnych, obiektów reagujących na działania graczy. Wszystkie te funkcjonalności zostaną wykorzystane w pokoju-zagadce stworzonym przeze mnie, a także mogą być wykorzystane w innych pokojach, innych członków zespołu.

Jako level designer będę tworzył swoje własne pokoje lub pomagał w tworzeniu pokoi innych członków zespołu, funkcja sprawdza się do ustawiania na scenie obiektów w logiczną całość.

Jako opiekun wersjonowania dokumentów będę odpowiedzialny za wrzucanie wszystkich nowych wersji tworzonych dokumentów do repozytorium Git.