

# Лабораторная работа № 3

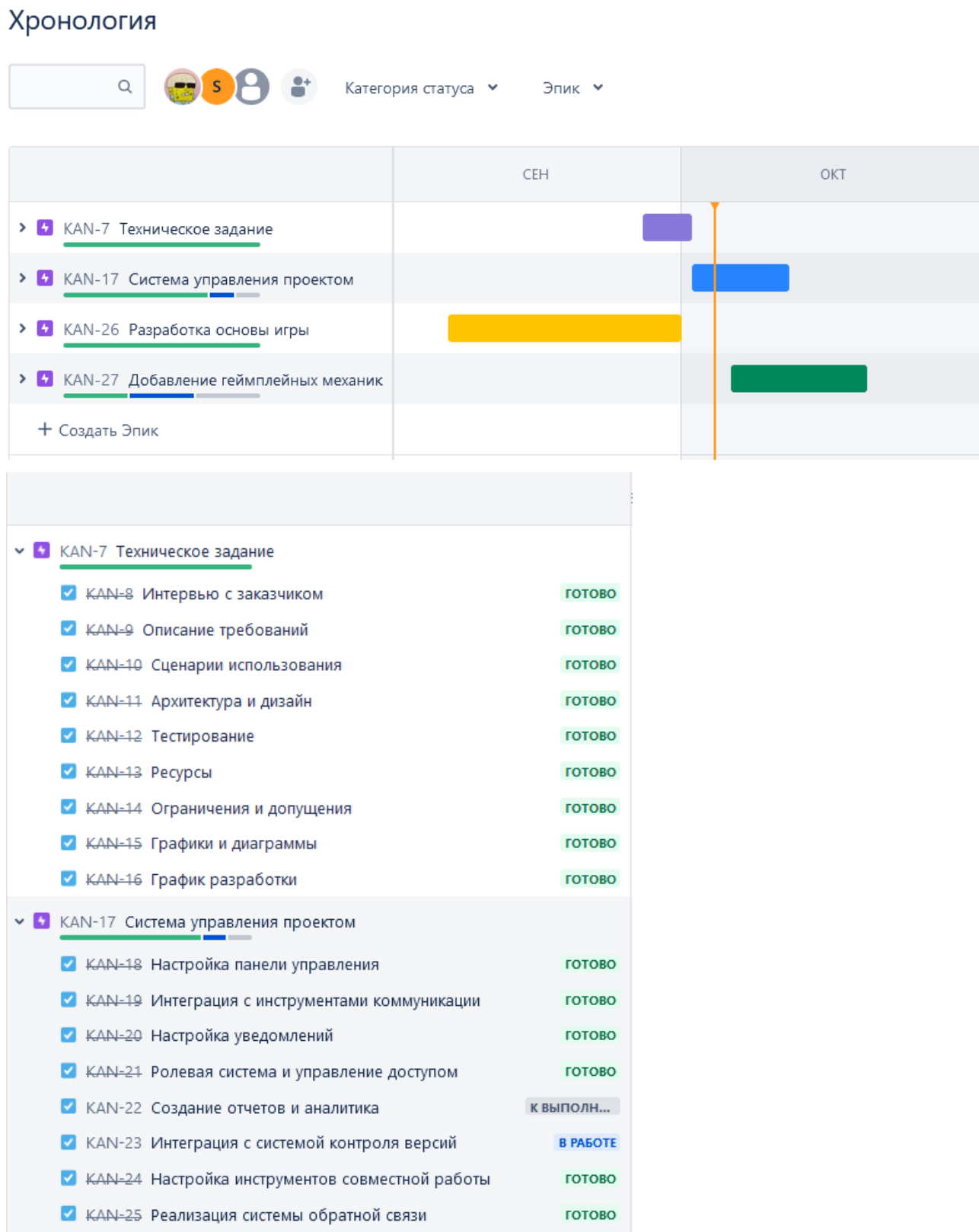
## Косенко Данил, Сабырбекулы Нурдаулет ПЗА

### Создание проекта в инструменте управления задачами

**Введение:**




**Цель:** ознакомиться с основами создания проекта в выбранном инструменте управления задачами и научиться использовать его для эффективной организации работы.

**Хронология эпиков:**



Канбан-доска:

Доска KAN



Эпик 2 ▾

Сбросить фильтры

К ВЫПОЛНЕНИЮ 1 ИЗ 2

В РАБОТЕ 1 ИЗ 2 МАКС 5


ГОТОВО 5 ИЗ 20 ✓

+


▼ ⚡ KAN-26 Разработка основы игры 4 задачи В РАБОТЕ

+ Создать задачу


Создать пустой проект в UE5

✓ KAN-1 ✓ 


Сделать механику передвижения персонажа

✓ KAN-2 ✓ 

Сделать рабочее главное меню

✓ KAN-3 ✓ 

Разработать механику открытия/закрытия дверей

✓ KAN-4 ✓ 

К ВЫПОЛНЕНИЮ 1 ИЗ 2

В РАБОТЕ 1 ИЗ 2 МАКС 5


ГОТОВО 5 ИЗ 20 ✓

+

➤ ⚡ KAN-26 Разработка основы игры 4 задачи В РАБОТЕ


▼ ⚡ KAN-27 Добавление геймплейных механик 3 задачи В РАБОТЕ

Механика работы со светом


✓ KAN-28 

+ Создать задачу

Система взаимодействия с дверьми и переключателями

✓ KAN-30 

Подбор и бросок небольших предметов

✓ KAN-29 ✓ 

# Примеры описания задач:

KAN-17

/

KAN-23

Интеграция с системой контроля версий

Прикрепить

Добавить дочернюю задачу

Добавить ссылку на задачу

...

Описание

Интегрировать систему управления версиями (Git) для отслеживания изменений в коде и других аспектах проекта.

Активность

Показать: 

Все

Комментарии

История

Сначала новые

Добавить комментарий...

Совет: нажмите **M**, чтобы добавить комментарий

В работе

Действия

Закрепленные поля

Нажмите значок рядом с меткой поля, чтобы закрепить его.

Сведения

Исполнитель

Данил Косенко

Метки

Нет

Разработка

Создать ветку

Создать коммит

Релизы

Добавить развертывание

Автор

Данил Косенко

Создано 1 час назад

Дата обновления 1 час назад

Настроить

KAN-26

/

KAN-2

Сделать механику передвижения персонажа

Прикрепить

Добавить дочернюю задачу

Добавить ссылку на задачу

...

Описание

Разработать рабочую механику передвижения персонажа по уровню игры:

1. Движение вперед и назад:

Разработать механику перемещения персонажа вперед и назад с возможностью изменения скорости и плавности движения.

2. Стрейф и повороты:

Реализовать возможность стрейфа (движение вбок) и поворотов персонажа влево и вправо для более гибкого управления.

3. Прыжки и спрыгивание:

Разработать механику прыжков и спрыгивания с платформ для пересечения препятствий и избегания опасностей.

4. Гравитация и физика движения:

Интегрировать реалистичную физику, учитывающую гравитацию и инерцию, для создания естественного и плавного движения персонажа.

5. Управление с клавиатуры и контроллера:

Обеспечить возможность управления персонажем как с помощью клавиатуры, так и с помощью игрового контроллера для удобства игрока.

Активность

Показать: 

Все

Комментарии

История

Сначала новые

Добавить комментарий...

Совет: нажмите **M**, чтобы добавить комментарий

Готово

Готово

Действия

Закрепленные поля

Нажмите значок рядом с меткой поля, чтобы закрепить его.

Сведения

Исполнитель

SuS

Назначить себе

Метки

Нет

Разработка

Создать ветку

Создать коммит

Релизы

Добавить развертывание

Автор

Данил Косенко

Создано позавчера

Дата обновления 38 минут назад

Решено позавчера

Настроить

## Сделать рабочее главное меню

Прикрепить Добавить дочернюю задачу Добавить ссылку на задачу

### Описание

**Цель:** Создание функционального и привлекательного главного меню, которое позволяет игроку управлять началом игры, загрузкой сохранений и настройками, обеспечивая позитивное впечатление от пользовательского опыта.

### Шаги:

- Дизайн главного экрана:** Разработать дизайн главного экрана меню, включая компоненты, расположение кнопок, фон и оформление.
- Добавление интерактивных элементов:** Внедрить интерактивные элементы, такие как кнопки для начала новой игры, загрузки сохраненной игры, настроек и выхода из игры.
- Создание функциональности кнопок:** Реализовать функциональность кнопок, обеспечив возможность запуска новой игры, загрузки сохраненного прогресса, перехода к экрану настроек и выхода из игры.
- Настройка звукового сопровождения:** Интегрировать звуковые эффекты и фоновую музыку, соответствующую атмосфере главного меню.
- Интерфейс настроек:** Внедрить страницу настроек, где игрок может настроить звук, графику и другие параметры игры.

### Активность

Показать: Все Комментарии История Сначала новые 17



Совет: нажмите **M**, чтобы добавить комментарий

Готово

Готово

Действия

### Закрепленные поля

Нажмите значок рядом с меткой поля, чтобы закрепить его.

### Сведения

Исполнитель Данил Косенко

Метки Нет

Разработка [Создать ветку](#)

[Создать коммит](#)

Релизы [Добавить развертывание](#)

Автор Данил Косенко

Создано 2 часа назад

Дата обновления 40 минут назад

Решено 2 часа назад

Настроить

## Выводы по лабораторной работе:

В результате данной лабораторной работы мы освоили основы создания и организации проекта в инструменте управления задачами Jira. Мы научились создавать эпика и задачи, распределять их между участниками команды, эффективно управлять проектом и взаимодействовать в команде для достижения общей цели разработки игры.