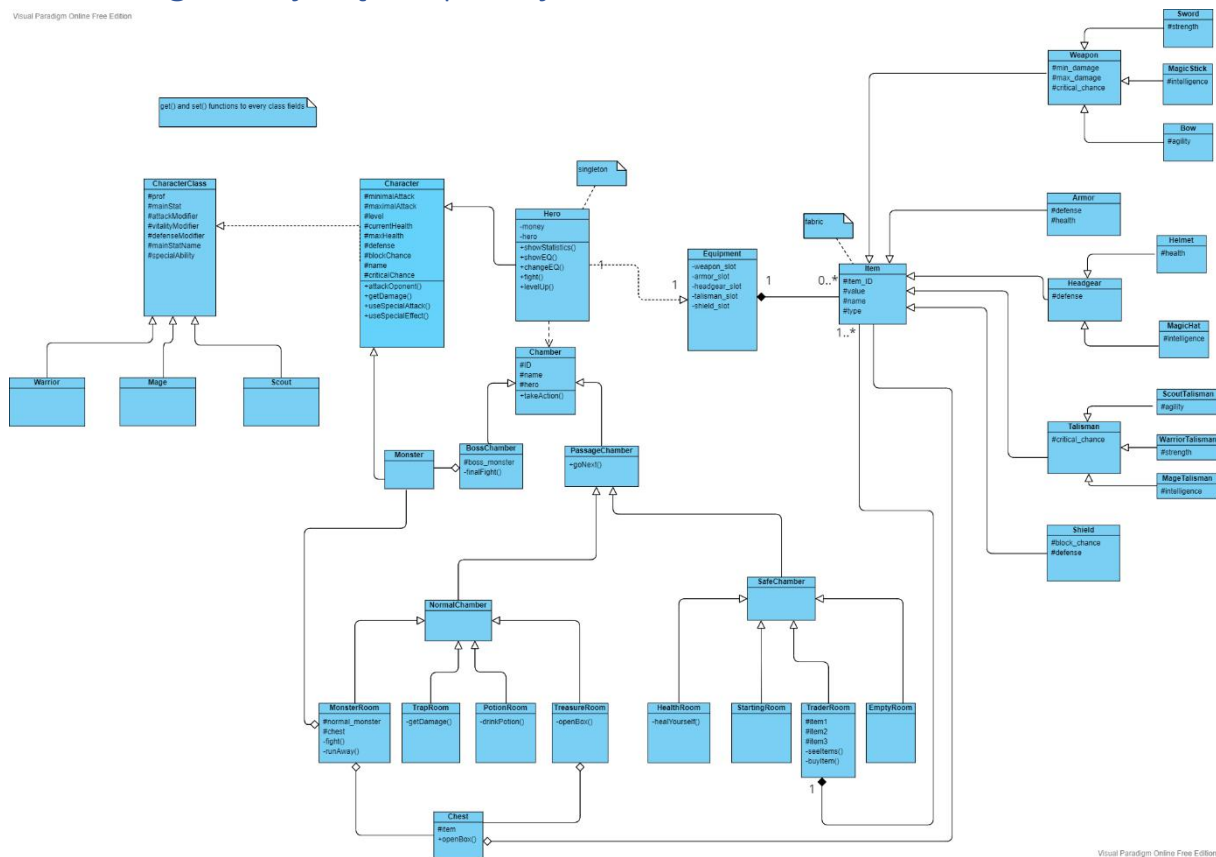


Contents

Schemat głównej części aplikacji.....	1
Skład:	1
Ogólny zarys rozgrywki.....	2
Potencjalna grupa odbiorców	2
Zadania stojące przed zespołem realizującym projekt:	2
Ogólność.....	3

Schemat głównej części aplikacji



Skład:

- Jan Jaskot
- Mikołaj Oberda
- Agata Przybyła

- Dawid Baran

Ogólny zarys rozgrywki

Gra oferuje trzy klasy postaci, każda z nich charakteryzuje się innym zestawem cech. Aplikacja działa w systemie turowym, gdzie w kolejnych etapach walczymy z przeciwnikiem w innej lokacji. Rozważamy również lokacje z różnymi funkcjonalnościami. Gra polega na pokonaniu wszystkich przeciwników przechodząc przez wszystkie dostępne komnaty (lokacje).

Potencjalna grupa odbiorców

Nasza aplikacja kierowana jest do osób interesującymi się grami typu RPG. Dodatkowo chcemy również promować ten typ gier poprzez naszą aplikację.

Zadania stojące przed zespołem realizującym projekt:

- programowanie funkcjonalności (zastosowanie wzorców projektowych, tworzenie kodu łatwego do utrzymania itd.)
- przygotowanie grafik
- realizacja UX i UI
- przygotowanie bazy danych

Ogólność

By projekt był najbardziej ogólny jak się da, będziemy starali się zawrzeć w nim jak najogólniejszy model gry RPG by przypadł do gustu jak największej liczbie odbiorców.