

Realizacja Projektu Informatycznego 2022/2023  
Projekt

Organizacja i infrastruktura projektu

Autorzy:  
Dzianis Dziurdz 187726,  
Jakub Czermiński 184543,  
Fiodar Litskevich 187722,  
Maksym Yaroshynskyi 183043

# 1. Opis projektu i produktu

- Nazwa projektu: Izometryczna gra RPG inspirowana Diablo 2
- Adresowany problem: Brak wysokiej jakości i wciągającej gry RPG z widokiem izometrycznym, która może zaoferować graczom interaktywną i emocjonującą rozgrywkę.
- Obszar zastosowania: Rozrywka, branża gier wideo
- Rynek: Branża gier wideo, w tym miłośnicy gier RPG oraz gracze poszukujący wciągających doświadczeń z widokiem izometrycznym.
- Interesariusze: Zespół deweloperski, menedżerowie projektu, gracze.
- Użytkownicy i ich potrzeby: Gracze, którzy szukają wciągającej gry RPG z widokiem izometrycznym, chcą mieć możliwość dostosowywania postaci, odkrywania nowych miejsc i walki z przeciwnikami, a także interakcji z innymi graczami.
- Cel i zakres produktu: Celem projektu jest stworzenie wciągającej gry RPG z widokiem izometrycznym, która umożliwi graczom doświadczenie emocjonującej rozgrywki, przystosowanej do ich preferencji. Zakres produktu obejmuje pełną implementację gry, w tym system walki, rozwijania postaci, eksploracji świata gry oraz interakcji z innymi graczami.
- Ograniczenia: Ograniczeniem jest czas trwania projektu oraz dostępne technologiczne.
- Inne współpracujące systemy: Serwery gier online, platformy sprzedaży gier, systemy płatności.
- Termin: Projekt rozpoczyna się 1 kwietnia 2023 r. i kończy się 30 listopada 2023 r.
- Główne etapy projektu:
  - Analiza wymagań funkcjonalnych i нефункциональных gry.
  - Projektowanie architektury systemu i interfejsu użytkownika.
  - Implementacja systemów walki, postaci, eksploracji świata i interakcji z innymi graczami.
  - Testowanie i debugowanie systemu.
  - Wdrożenie gry na serwery online i przygotowanie platformy sprzedażowej.

## 2. Interesariusze i użytkownicy

- Interesariusze: zespół deweloperski, menedżerowie projektu, gracze.
- Użytkownicy końcowi: gracze.
- Klasyfikacja interesariuszy:
  1. Wewnętrzni interesariusze: zespół deweloperski, menedżerowie projektu.
  2. Zewnętrzni interesariusze: gracze.
- Krótki opis interesariuszy:
  1. Zespół deweloperski - tworzy i implementuje projekt, a także dba o jakość i bezpieczeństwo gry.
  2. Menedżerowie projektu - odpowiedzialni za planowanie i koordynowanie prac nad projektem, a także monitorowanie postępów prac i dostosowywanie harmonogramu projektu.
  3. Gracze - bezpośredni użytkownicy końcowi, dla których projekt jest przeznaczony i którzy cieszą się z wciągającej rozgrywki oraz interakcji z innymi graczami.

## 3. Zespół

Praca będzie prowadzona w sposób rozproszony, ze względu na różne godziny dostępności zespołu oraz różne miejsca zamieszkania.

Osoba	Umiejętności	Obszar odpowiedzialności	Rodzaj pracy	Dane kontaktowe
Dzianis Dziurdz	Znajomość języków programowania, narzędzi Unity, Unreal Engine, doświadczenie w tworzeniu grafiki 2D, zarządzanie zespołem	Implementacja, projektowanie gry; tworzenie interfejsu użytkownika; testowanie gry; zarządzanie zespołem; Dokumentacja	Praca rozproszona	<a href="https://t.me/l_desu">https://t.me/l_desu</a> <a href="https://www.facebook.com/den.caroli/">https://www.facebook.com/den.caroli/</a>
Jakub Czermiński	Znajomość Unreal Engine	Dokumentacja; Implementacja gry; testowanie gry		<a href="https://www.facebook.com/jakub.czerminski.10">https://www.facebook.com/jakub.czerminski.10</a>
Fiodar Litskevich	Unity, Unreal Engine, DirectX, 3D Grafika, Animacje, Vfx, Game design, Level design	Dokumentacja, stworzenie modułów "Blueprint"; Układanie poziomów; implementacja gry;		<a href="https://t.me/flexedor">https://t.me/flexedor</a> <a href="https://www.facebook.com/fiodor.lickiewicz">https://www.facebook.com/fiodor.lickiewicz</a>

Maksym Yaroshynskyi	Znajomość: Unity, Unreal Engine, różnych języków programowania	odpowiedzialne za konfigurację i utrzymanie repozytorium; dokumentacja; testowanie gry; implementacja gry;		<a href="https://t.me/N_o_m_o_s">https://t.me/N_o_m_o_s</a> <a href="https://www.facebook.com/maksym.yaroshynskyi">https://www.facebook.com/maksym.yaroshynskyi</a>
---------------------	--	--	--	--

## 4. Komunikacja w zespole i z interesariuszami

Organizacja spotkań:

- Spotkania zespołu deweloperskiego będą odbywać się regularnie, co dwa tygodnie, w zależności od potrzeb projektu. Będą one organizowane zdalnie za pomocą narzędzi do wideokonferencji.
- Spotkania z opiekunem projektu będą odbywać się regularnie, co kilka tygodni, w celu prezentacji postępów prac i uzyskania opinii i uwag. Spotkania będą odbywać się zdalnie.

Środki i sposoby komunikacji:

- Do komunikacji wewnątrz zespołu deweloperskiego będzie wykorzystywany Discord, który umożliwi szybką wymianę informacji i plików między członkami zespołu.
- Do komunikacji z opiekunem projektu będzie wykorzystywana poczta PG.

## 5. Współdzielenie dokumentów i kodu

Sposób wymiany dokumentów i kodu w zespole:

- Do wymiany dokumentów i kodu wewnątrz zespołu deweloperskiego będzie wykorzystywany system kontroli wersji, takie jak Git, który umożliwi bezpieczną i efektywną pracę nad projektem.
- Repozytorium kodu będzie dostępne dla wszystkich członków zespołu, którzy zostaną zaproszeni do udziału w projekcie.

Adres i sposób dostępu do repozytorium:

- Repozytorium kodu został utworzony na platformie GitHub.

- Dostęp do repozytorium kodu będą mieli jedynie członkowie zespołu, którzy zostaną zaproszeni do projektu.

Osoby odpowiedzialne za konfigurację i utrzymanie repozytorium:

- Konfiguracja i utrzymanie repozytorium kodu będzie odpowiedzialny jeden z członków zespołu (Maksym Yaroshynskyi).

Osoba odpowiedzialna za porządek w dokumentacji, schemat nazewnictwa dokumentów/plików, szablon dokumentu projektu:

- Dokumentacja będzie tworzona przez wszystkich członków zespołu.
- Schemat nazewnictwa dokumentów i plików zostanie ustalony na początku projektu i będzie powszechnie znany wśród członków zespołu.
  - “Nazwa\_dokumentu.pdf”
- Szablon dokumentu projektu zostanie opracowany na początku projektu i będzie stosowany do wszystkich dokumentów.

Sposób wersjonowania dokumentacji:

- Wersjonowanie dokumentacji będzie ręcznie przez zmianę nazwy.
- Wszystkie zmiany w dokumentacji będą zapisywane w repozytorium kodu i będą widoczne dla wszystkich członków zespołu.

## **6. Narzędzia**

Narzędzia do współdzielenia i zarządzania kodem:

- Git - system kontroli wersji, który będzie wykorzystywany do współdzielenia kodu i dokumentacji między członkami zespołu.
- GitHub - platforma hostingowa do przechowywania repozytorium kodu.

Narzędzia wspomagające organizację projektu i zarządzanie nim:

- Jira - narzędzie do zarządzania projektami, w tym do tworzenia zadań, śledzenia postępów, przypisywania zadań do konkretnych osób i ustalania terminów.
- Google Docs - narzędzie do tworzenia i udostępniania dokumentów i arkuszy kalkulacyjnych.

Narzędzia do modelowania:

- Lucidchart - narzędzie do tworzenia diagramów UML, diagramów przepływu danych i innych diagramów.
- Sketch - narzędzie do projektowania interfejsów użytkownika.

Narzędzia do wytwarzania i testowania systemu:

- Unreal Engine - silnik do tworzenia gier, który zostanie wykorzystany do stworzenia gry.
- Visual Studio lub IntelliJ IDEA - narzędzia do debugowania i testowania kodu i kommitowania kodu.
- NUnit - framework do testowania jednostkowego w językach C#.