

# **Raport Wersji Beta**

## **Project Gate**

**Autorzy:**

Marcin Przybyłek

Justyna Piotrowska

Agnieszka Zięcina

Marek Brzyski

## Pierwotny Plan Pracy

	23.03	30.03	13.04	04.05	18.05	01.06
Marcin Przybyłek	Konfiguracja aplikacji		Podstawowa kontrola gracza	Implementacja broni i korzystania z nich	Wprowadzenie menu taktycznego i UI	Stworzenie specjalnych umiejętności gracza
Justyna Piotrowska		Pierwsza wersja generowania terenu – sam kształt	Mapa kolorów terenu na podstawie szumu, zaprojektowanie mapy do fazy planowania	Obsługa tekstur, shaderów i oświetlenia, dodanie obiektów do terenu – drzewa, skały, struktury	Dodanie różnych typów terenu do generatora – miasta, lasy, pustkowia	Wprowadzenie eliminowania niewidocznych powierzchni
Agnieszka Zięcina	Przygotowanie wstępnych szkiców przeciwników		AI przeciwników (5 przeciwników)	AI przeciwników (5 przeciwników)	Animacje szkieletowe	AI NPC
Marek Brzyski	Rozpisanie umiejętności i typów przeciwników		AI przeciwników (5 przeciwników)	AI przeciwników (5 przeciwników)	Projektowanie działania pętli gry	

## Obecny Plan Pracy

	23.03	30.03	13.04	04.05	01.06	04.06	8.06	15.06
Marcin Przybyłek	Konfiguracja aplikacji (Zrealizowano 23.03)		Podstawowa kontrola gracza (14.04)	Implementacja broni i korzystania z nich (11.05)				Stworzenie specjalnych umiejętności gracza
Justyna Piotrowska		Pierwsza wersja generowania terenu – sam kształt (30.03)	Zaprojektowanie mapy do fazy planowania, oraz UI obsługiwanego przez VR (13.04)	Obsługa tekstur, dodanie obiektów do terenu – drzewa, skały (11.05)	Obsługa shaderów i oświetlenie sceny, wstawianie struktur		Dodanie różnych typów terenu do generatora – miasta, lasy, pustkowia	Wprowadzenie eliminowania niewidocznych powierzchni
Agnieszka Zięcina	Przygotowanie wstępnych szkiców przeciwników (23.03)			AI przeciwników (5 przeciwników) (29.04)		AI przeciwników (5 przeciwników)	Animacje szkieletowe	
Marek Brzyski	Rozpisanie umiejętności i typów przeciwników (23.03)		AI przeciwników (2 przeciwników) (28.04)	Wstępna pętla gry (12.05)	AI przeciwników (3 przeciwników)	AI przeciwników (5 przeciwników)	Projektowanie działania pętli gry	

Na zielono zaznaczono zadania zrobione. Niektóre zadania zostały opóźnione i naniesiono im nowe terminy wykonania

Z powodu opóźnień w realizacji projektu, w planie zostały na razie wstrzymane plany dodania sojuszników, a co za tym idzie menu taktyczne, które miało służyć do zarządzania nimi.

### **Generowanie terenu**

Sama generacja terenu nie stanowiła problemu, ale w obecnej wersji programu wszystkie zmienne ustawiane są z edytora, w celu łatwiejszego debuggowania. W ostatecznej wersji mapa rzeczywiście będzie się 'losować', w zależności od typów terenu.

Największy problem stanowiło stawianie struktur. Małe rzeczy, oraz rzeczy o nieregularnym kształcie mogą być stawiane 'szywno' na wysokości terenu i ich wchodzenie w teren dodaje ich różnorodności, natomiast struktury wymagają dodatkowej edycji terenu przed ich wstawieniem, czego nie udało się na razie zrealizować.

### **Pętla gry**

Z powodu prezentacji wersji beta gry prace nad wstępnym zarysem pętli gry zostały przyspieszone, dzięki czemu możliwa była prezentacja zamysłu portalu, na którym opiera się pętla gry.

### **Przeciwnicy**

#### **Marek**

Przeciwnicy tworzeni przez Marka oparli się na grafach behawioralnych w silniku Unity. Pozwoliło to na zapoznanie się z tą funkcją silnika, ale również powodowało pewne problemy wynikające z nieznaną technologią. Głównie wynikały one z braku komponentu animatora. Znany jest też rzadki przypadek błędnie działającego strzału u „Licza”.

#### **Agnieszka**

Agnieszka napisała sztuczną inteligencję przeciwników w bardziej tradycyjny sposób tworząc drzewa decyzyjne w skryptach. Największym problem sprawił konflikt między NavMeshAgent'em a animacjami, co spowolniło pracę.

### **Broń**

Przy implementacji zarządzania bronią (wymiana magazynka, ładowanie pocisku do komory itp.) największy problem stanowiła implementacja ruchomego zamka broni. Nie udało się jej w pełni zaimplementować do wersji beta, natomiast sam zamek jest w pełni funkcjonalny i reaguje na akcje złapania przez gracza.