

## DOKUMENTACJA TECHNICZNA PROJEKTU

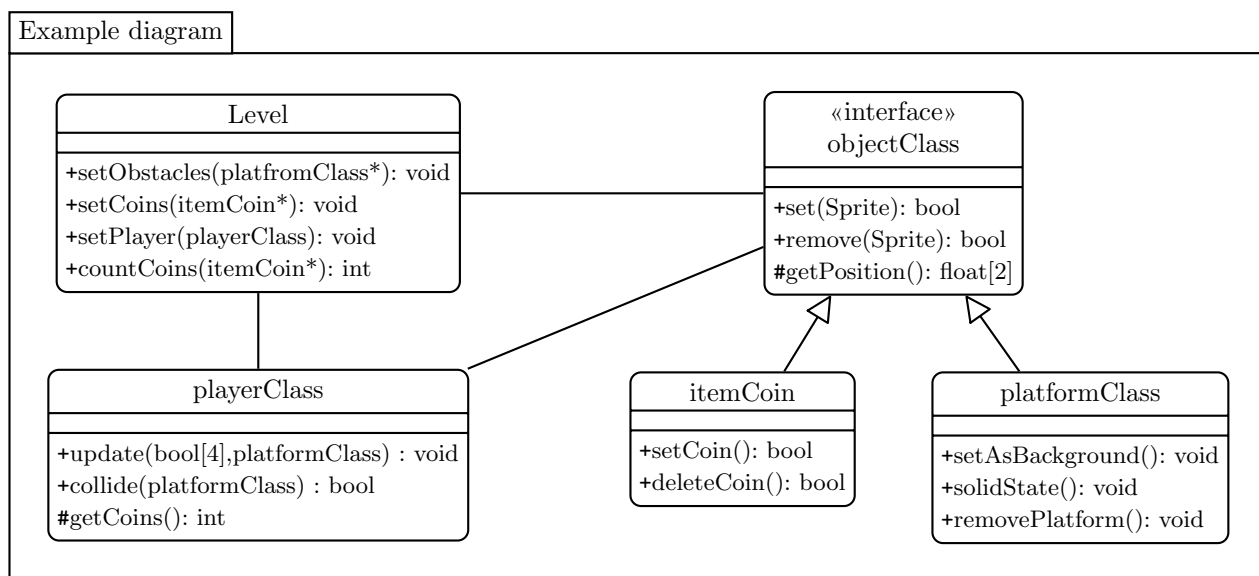
# Gra platformowa 2D (język C++)

Przedmiot: PROGRAMOWANIE OBIEKTOWE

## 1 Zakres projektu

Projekt obejmuje zaprojektowanie prostej gry 2D, opierającej się na skakaniu po platformach, w celu zebrania wszystkich monet.

## 2 Diagram klas



## 3 Wymagania systemowe

### 3.1 Wymagania funkcjonalne

- Gra pozwala na ruch postaci w prawo i lewo
- Postać można skakać
- Niektóre obiekty wykazują kolizję w stosunku do postaci
- Monety można zbierać
- Niektóre obiekty nie wywołują kolizji w stosunku do postaci

### 3.2 Wymagania pozafunkcjonalne

- Wszystkie obiekty platform są uporządkowane w listach odpowiadającym poziomom
- Program działa w stałych 60 klatkach na sekundę
- Wszystkie nazwy zmiennych są napisane według następującej zasady: pierwsze słowo małą literą, każdy kolejny dużą, bez znaku " \_ ", np. `playerCoinAmount`

## **4 Realizacja projektu**

Projekt będzie realizowany głównie z wykorzystaniem biblioteki SFML, systematycznie co tydzień dodając kolejne klasy i ich funkcje do możliwości programu, w celu spełnienia wszystkich wymagań.

## **5 Kryteria akceptacyjne**

Projekt spełnia wymagania, jeżeli wszystkie wymagania funkcjonalne, jak i pozafunkcjonalne, zostały spełnione. W celu sprawdzenia poprawności funkcjonalności wystarczy uruchomić aplikację i przetestować kolejne z warunków.