# Członkowie zespołu.

Dawid Skowroński, Mateusz Broczkowski, Filip Michewicz, Jakub Wiszniewski

# Co robimy?

Naszym produktem jest projekt prostej gry, podobnej do oldschoolowego Space Invaders, opartej na podobnych założeniach. Nasza gra będzie próbą odwzorowania klasyka, jednocześnie wzbogaconą o dodatkowe pomysły.

# Jak będzie wyglądać nasz produkt?

Nasz produkt będzie aplikacją odpalaną w okienku. Cała dwuwymiarowa plansza gry będzie przypominać kosmos, po którym poruszają się obiekty: jeden statek - który będzie kontrolowany przez użytkownika, oraz inne, wrogie statki (bądź potwory), które będą znajdować się naprzeciwko gracza. Gracz będzie miał za zadanie zestrzelić wszystkie wrogie obiekty, a także jednocześnie będzie uważać, na strzały wrogów. Po zrealizowaniu tego celu, użytkownik będzie mógł awansować na kolejne poziomy. Każdy poziom będzie wyróżniał się unikatowym rozmieszczeniem wrogów, ich zróżnicowaniem oraz poziomem trudności.

# Dlaczego wybraliśmy ten produkt?

Ponieważ jest to w miarę znana gra, którą pamiętamy z dzieciństwa oraz wydaje nam się, że jest ona w naszym zasięgu. Będzie ona również wyzwaniem pod kątem naszych umiejętności programistycznych, z których miejmy nadzieję czegoś się nauczymy.

Jak planujemy pracę?

Projekt zaczniemy poprzez zapoznanie się z ofertą biblioteki PyGame, a do zakończenia Fazy 2 planujemy mieć gotowy (albo chociaż częściowo grywalny) jeden poziom gry.

W kolejnych etapach zamierzamy dodać więcej poziomów, menu główne gry, menu pauzy.

Planujemy także dodać modyfikatory rozgrywki, bossa, większą różnorodność przeciwników.

Być może stworzymy fabułę gry.

Na końcu wprowadzimy “upiększenia gry”, tzn.:

* efekty wizualne, i dźwiękowe zależne od sytuacji na planszy,
* wprowadzenie “endless mode”,
* (?) sprawić aby, gra zawierała matematyczne fragmenty, być może zadanie matematyczne w formie pytania zamkniętego.

Pozbędziemy się także “złych zapachów kodu”

Na bieżąco będą przeprowadzane testy, aby produkt sprawiał satysfakcję (albo przynajmniej działał poprawnie).

# Z jakich bibliotek planujemy korzystać?

Planujemy korzystać z bibliotek: PyGame, math, random, numpy, playsound, unittest, abc, sys, os, button, time