



Projekt Zespołowy Systemu Informatycznego

“Test of might”

Top-down gra 2D typu dungeon crawler

Informatyka rok III semestr V

Autorzy projektu - Grupa Deweloperska P1D1

Maciej Jankowski

Adrian Rudek

Kamil Pawlak

Dawid Kuta

Prowadzący przedmiot:

Dr inż. Artur Pala

1. **Scrum master:** na czas trwania drugiego sprintu scrum master-em został wybrany Kamil Pawlak
2. **Termin spotkania:** spotkanie odbyło się dnia 02.12.2025 w godzinach 12.50 - 14.00
3. **Czas trwania sprintu:** drugi sprint będzie trwać od 02.12.2025 do 16.12.2025
4. **Cele sprintu:** zrealizować zadania przydzielone poszczególnym uczestnikom w sekcji **podział zadań** z sekcji **sprint backlog** (w co wliczają się zadania z project backlog oraz poprawki jakie należy wprowadzić do obecnego projektu)
5. **Sprint backlog**

Lp.	Nazwa zadania
1	Projekt trzeciego poziomu: cmentarza
2	Implementacja sytuacyjnej muzyki w tle
3	Implementacja poprawek animacji, particle itp (poprawa oprawy graficznej)
4	Implementacja integracji broni dystansowej do danego typu pocisku
5	Implementacja efektów nakładanych przez bronie
6	Implementacja loot table dla przeciwników (szanse na dany przedmiot)
7	Implementacja poprawek do systemu save'ów
8	Implementacja logiki przeciwników na poziomie wioska
9	Implementacja logiki bossa na poziomie wioska
10	Projekt sprite'ów przeciwników dla poziomu cmentarza
11	Projekt spritów bossa dla poziomu cmentarz
12	Implementacja logiki przeciwników na poziomie cmentarz
13	Implementacja logiki bossa na poziomie cmentarz
14	Implementacja logiki hotbar i integracja z ekwipunkiem
15	Implementacja balansu statystyk gracza, przedmiotów i przeciwników
16	Projekt poprawek wizualnych mapy wioska

6. Podział zadań

6.1. Maciej Jankowski

Lp.	Nazwa zadania	Szacowany czas realizacji (h)
1	Projekt trzeciego poziomu: cmentarza	5
2	Implementacja integracji broni dystansowej do danego typu pocisku	2
3	Implementacja efektów nakładanych przez bronie	2
4	Implementacja loot table dla przeciwników (szanse na dany przedmiot)	3

6.2. Kamil Pawlak

Lp.	Nazwa zadania	Szacowany czas realizacji (h)
1	Implementacja logiki bossa na poziomie wioska	4
2	Projekt poprawek wizualnych mapy wioska	4
3	Projekt spritów bossa dla poziomu cmentarz	2
4	Implementacja balansu statystyk gracza, przedmiotów i przeciwników	2

6.3. Adrian Rudek

Lp.	Nazwa zadania	Szacowany czas realizacji (h)
1	Implementacja poprawek animacji, particle itp (poprawa oprawy graficznej)	2
2	Implementacja logiki przeciwników na poziomie wioska	4
3	Implementacja logiki hotbar i integracja z ekwipunkiem	3
4	Implementacja logiki bossa na poziomie cmentarz	3

6.4. Dawid Kuta

Lp.	Nazwa zadania	Szacowany czas realizacji (h)
1	Implementacja poprawek do systemu save'ów	3
2	Implementacja sytuacyjnej muzyki w tle	3
3	Implementacja logiki przeciwników na poziomie cmentarz	4
4	Projekt sprite'ów przeciwników dla poziomu cmentarza	1

7. Backlog refinement: zaktualizowany backlog na nasz projekt z pełną legendą

Zielony - zadanie zostało zakończone

Niebieski - zadanie zostało dodane (jeżeli tylko podpunkt jest niebieski, to zadanie na czarno zostało rozbite na nowe zadania)

Czerwony - zadanie zostało usunięte lub połączone z innymi zadaniami w jedno

Czarny - zadanie nie zostało zmienione ani skończone

Podkreślone - zadanie jest zaplanowane na obecny sprint

Usunięte bądź połączone zadania:

Zaktualizowany product backlog:

1. Projekt mapy startowej (tutorial)
2. Implementacja logiki poruszania się
3. Inicjalizacja projektu oraz kanałów komunikacji
4. Projekt interfejsu użytkownika
5. Projekt asset-ów dla mapy startowej
6. Implementacja systemu kamery
7. Implementacja systemu zdrowia i punktów życia
8. Projekt sprite-ów postaci
9. Projekt muzyki do tutoriala
10. Implementacja logiki przeciwników
11. Implementacja systemu punktacji/doświadczenia
12. Implementacja systemu audio
13. Projekt głównego menu

14. Implementacja efektów dźwiękowych
15. Implementacja systemu kolizji
16. Implementacja walki w zwarcu
17. Implementacja systemu zapisu gry
18. Implementacja menu wyboru poziomów
19. Projekt mapy pierwszego poziomu: kopalnia
20. Implementacja zoptymalizowanego układu plików w współdzielonym repozytorium
21. Projekt pasków życia potworów
22. Implementacja systemu walki dystansowej
23. Implementacja dodatkowych zmian do systemu walki
24. Implementacja poprawek do poziomu tutorialowego
25. Implementacja systemu ekwipunku
26. Projekt możliwych do zdobycia przedmiotów
27. Projekt sprite-ów pierwszego bossa
28. Implementacja ekranu ładowania
29. Implementacja systemu interakcji
30. Implementacja systemu dialogów
31. Implementacja logiki odblokowywania poziomów
32. Implementacja opcji wyboru save-ów
33. Projekt drugiego poziomu: wioski
34. Implementacja poprawek do kodu gracza w celu optymalizacji kodu
35. Implementacja poprawek do „Settings”
36. Projekt systemu dropu itemów z przeciwników
37. Implementacja statystyk postaci
38. Implementacja statystyk do przedmiotów
39. Implementacja systemu resetu statystyki/umiejętności
40. Implementacja systemu sklepu
41. Projekt przedmiotów specjalnych typu różne mikstury
42. Projekt sprite'ów przeciwników dla poziomu wioska
43. Projekt spritów bossa dla poziomu wioska
44. Implementacja Funkcjonalności dla pierwszego Boss na poziomie „Cave”
45. Implementacja prostych cutscenek
46. Implementacja systemu umiejętności
47. Implementacja kilku umiejętności możliwych do odblokowania
48. Implementacja mechaniki tooltips
49. Projekt map
- 49.1. Projekt trzeciego poziomu: cmentarza
- 49.2. Projekt czwartego poziomu: zamku
50. Implementacja sytuacyjnej muzyki w tle
51. Implementacja poprawek animacji, particle itp (poprawa oprawy graficznej)
52. Implementacja quest log (journal – lore, informacje o poziomie, itd.)
53. Implementacja integracji broni dystansowej do danego typu pocisku
54. Implementacja efektów nakładanych przez bronie
55. Implementacja loot table dla przeciwników (szanse na dany przedmiot)
56. Implementacja poprawek do systemu save'ów
57. Implementacja logiki przeciwników na poziomie wioska
58. Implementacja logiki bossa na poziomie wioska
59. Projekt sprite'ów przeciwników

- 59.1. Projekt sprite'ów przeciwników dla poziomu cmentarza
- 59.2. Projekt sprite'ów przeciwników dla poziomu zamku
- 60. Projekt spritów bossów
 - 60.1. Projekt spritów bossa dla poziomu cmentarz
 - 60.2. Projekt spritów bossa dla poziomu zamku
- 61. [Implementacja logiki przeciwników na poziomie cmentarz](#)
- 62. [Implementacja logiki bossa na poziomie cmentarz](#)
- 63. [Implementacja logiki hotbar i integracja z ekwipunkiem](#)
- 64. [Implementacja balansu statystyk gracza, przedmiotów i przeciwników](#)
- 65. [Projekt poprawek wizualnych mapy wioska](#)
- 66. Implementacja bestiariusza
- 67. Implementacja opcji dostępności
- 68. Implementacja lore
- 69. [Projekt i implementacja przedmiotów specjalnych z bossów](#)
- 70. Implementacja ukrytych pokoi i easter egg-ów
- 71. Testowanie poszczególnych poziomów
- 72. Implementacja bug fixów
- 73. Testowanie interfejsu użytkownika
- 74. Publikacja wersji DEMO (DEV)
- 75. Testowanie przed wydaniem pierwszej wersji
- 76. Implementacja łatek optymalizacyjnych
- 77. Wydanie pierwszej wersji gry (RELEASE)