

# SPRINT REVIEW I

Projekt zespołowy systemu informatycznego 2025/2026

*Top-down gra 2D typu dungeon crawler*

**„Test of might”**

# Grupa P1D1

Skład grupy:

- Adrian Rudek
- Dawid Kuta
- Maciej Jankowksi
- Kamil Pawlak

Scrum Master:

- Adrian Rudek

Termin oddania:

04.11.2025r.

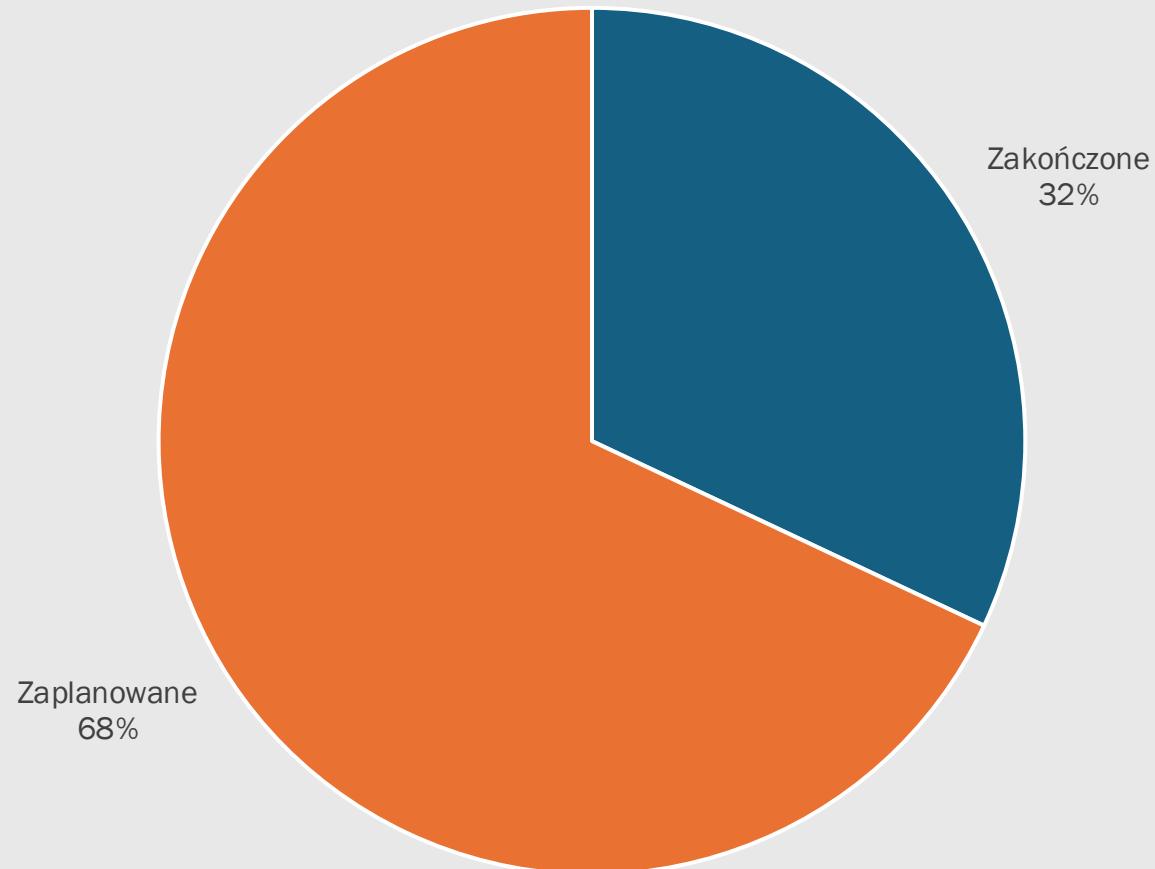
# CZEŚĆ I

Sprawozdanie z  
przebiegu zadań

# Product backlog

1. Inicjalizacja projektu oraz kanałów komunikacji
2. Projekt mapy startowej (tutorial)
3. Projekt sprite-ów postaci
4. Implementacja logiki poruszania się
5. Implementacja systemu kolizji
6. Implementacja systemu kamery
7. Implementacja logiki przeciwników
8. Implementacja systemu zdrowia i punktów życia
9. Implementacja systemu punktacji/doświadczenia
10. Projekt głównego menu
11. Projekt interfejsu użytkownika w grze
12. Implementacja walki w zwarciu
13. Implementacja efektów dźwiękowych
14. Projekt muzyki dla tutoriali
15. Implementacja systemu audio
16. Projekt asset-ów dla mapy startowej

## Product backlog

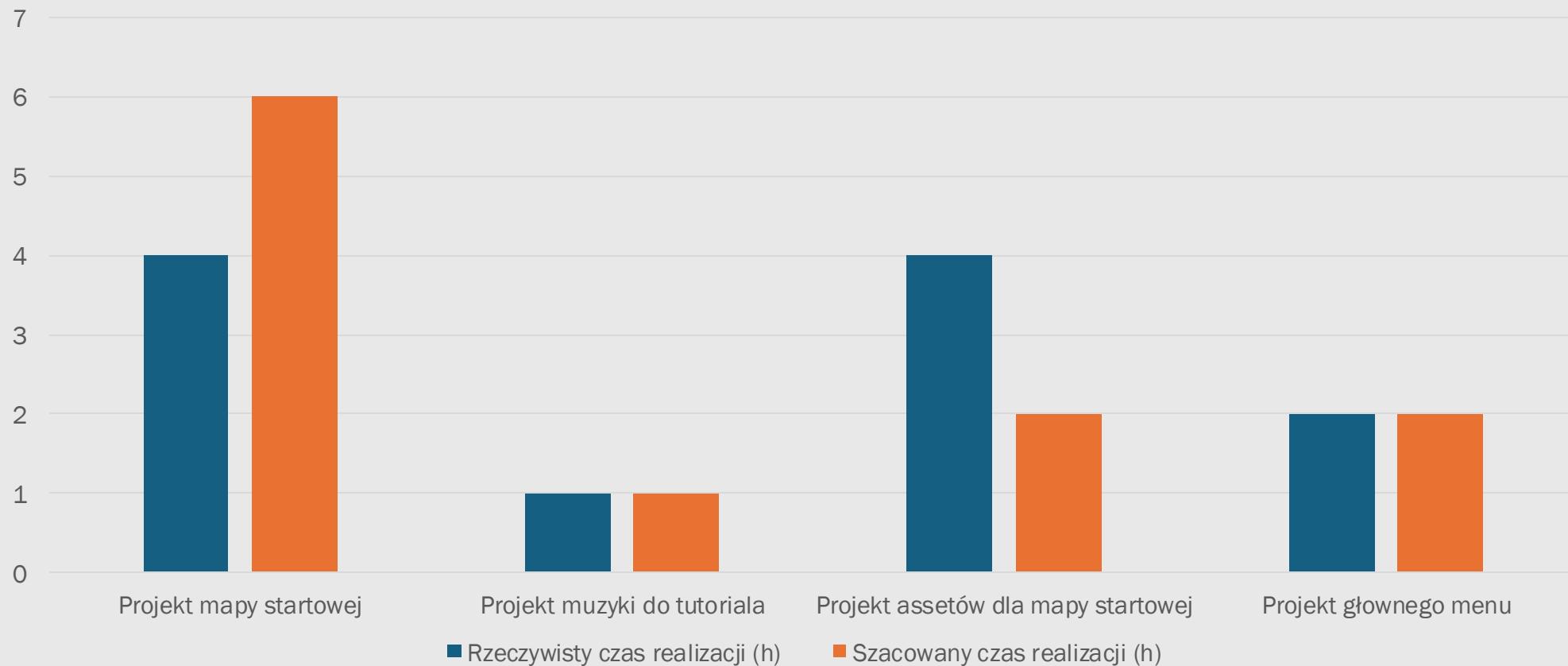


# Sprint I

Członek zespołu: Maciej Jankowski - grafik

Lp.	Nazwa zadania	Czas wykonania zadania	Data zakończenia
1.	Projekt głównego menu	2h	31.10.2025
2.	Projekt mapy startowej	6h	23.10.2025
3.	Projekt muzyki do tutoriala	1h	30.10.2025
4.	Projekt assetów dla mapy startowej	2h	28.10.2025

# Czas pracy w ramach sprintu: Maciej Jankowski

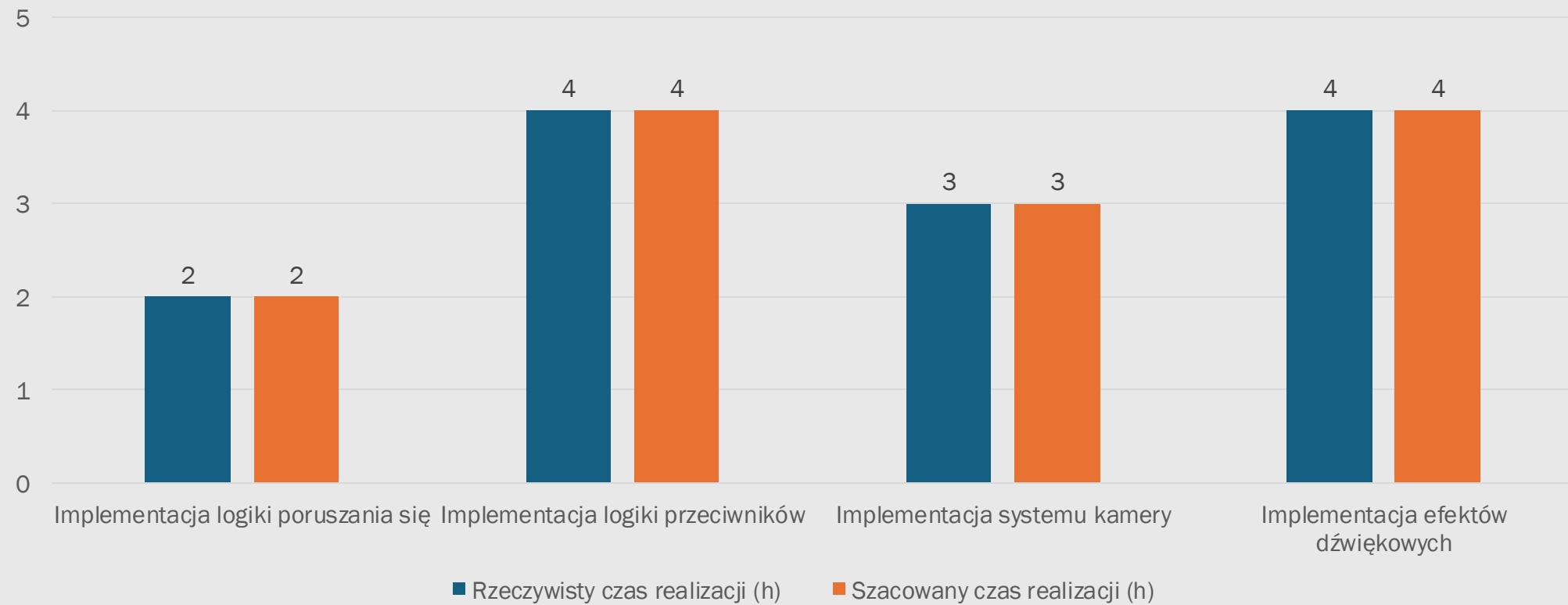


# Sprint I

Członek zespołu: Kamil Pawlak - grafik

Lp.	Nazwa zadania	Czas wykonania zadania	Data zakończenia
1.	Implementacja logiki poruszania się	2h	23.10.2025
2.	Implementacja systemu kamery	3h	28.10.2025
3.	Implementacja efektów dźwiękowych	4h	03.11.2025
4.	Implementacja logiki przeciwników	4h	30.10.2025

# Czas pracy w ramach sprintu: Kamil Pawlak

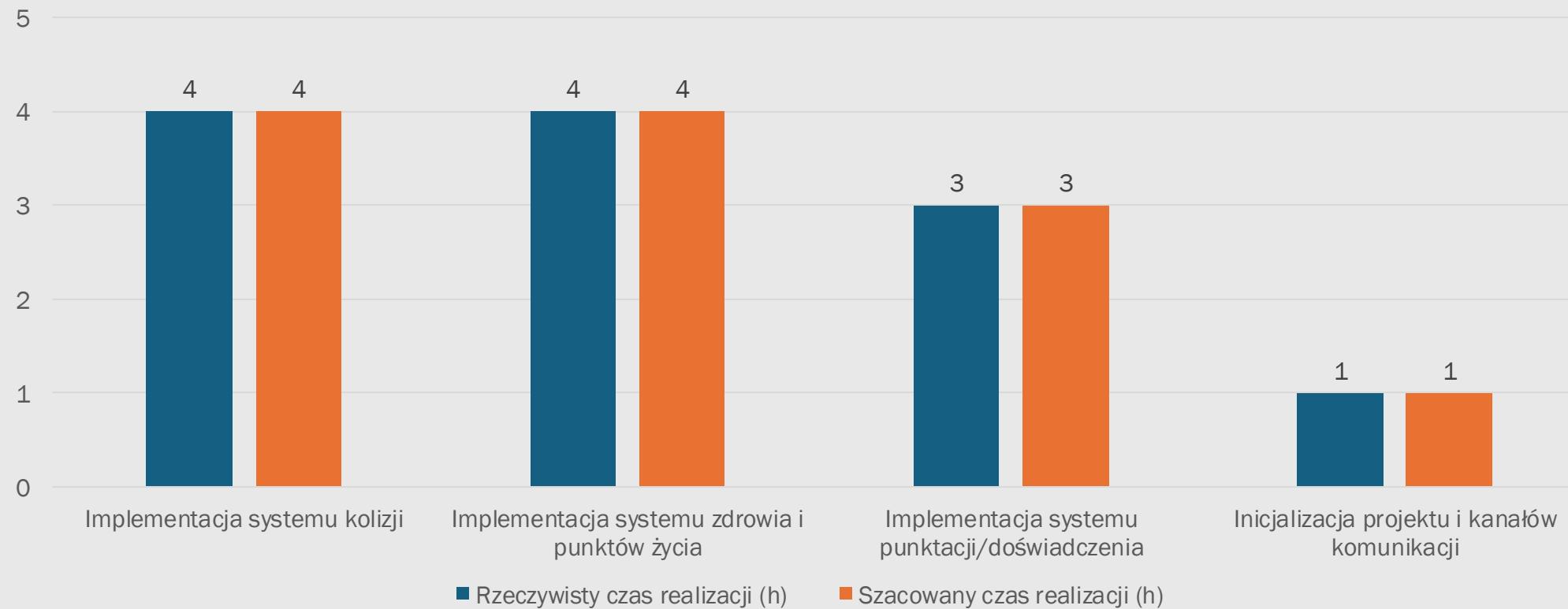


# Sprint I

## Scrum Master: Adrian Rudek - grafik

Lp.	Nazwa zadania	Czas wykonania zadania	Data zakończenia
1.	Inicjalizacja projektu oraz kanałów komunikacji	1h	21.10.2025
2.	Implementacja systemu kolizji	4h	03.11.2025
3.	Implementacja systemu zdrowia i punktów życia	4h	28.10.2025
4.	Implementacja systemu punktacji doświadczenia	3h	30.10.2025

# Czas pracy w ramach sprintu: Adrian Rudek

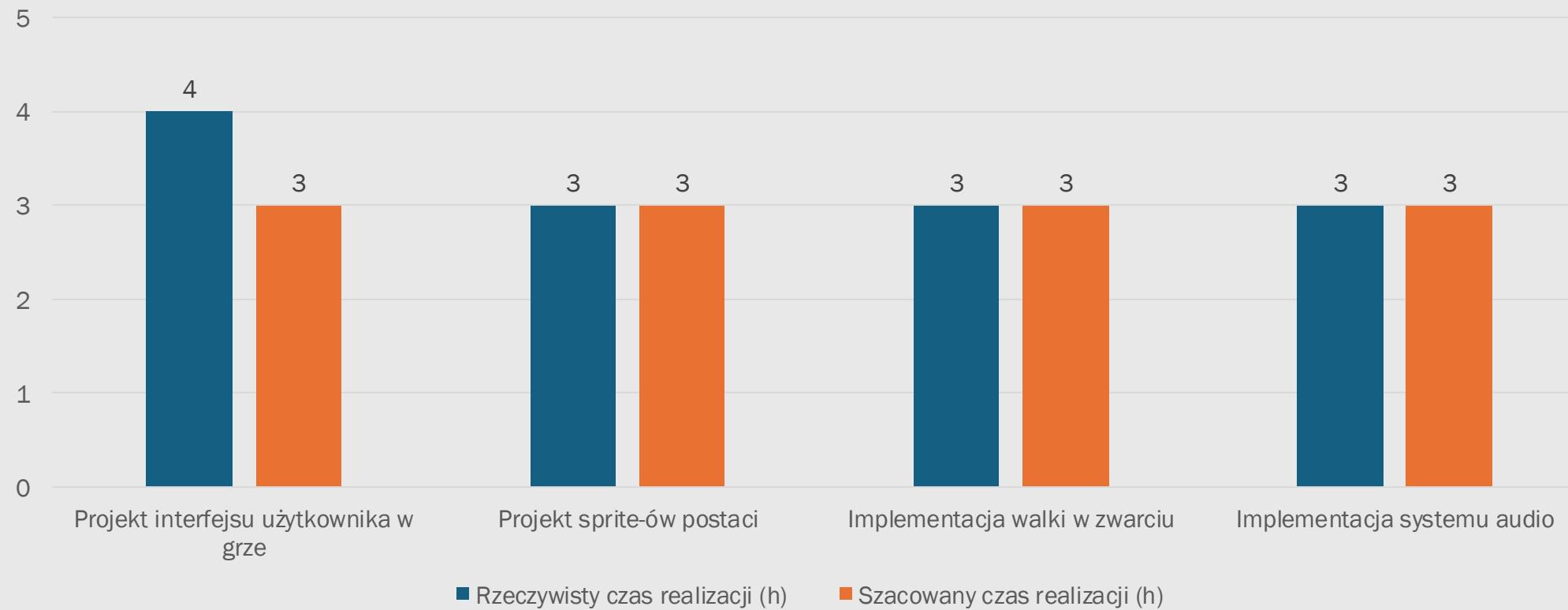


# Sprint I

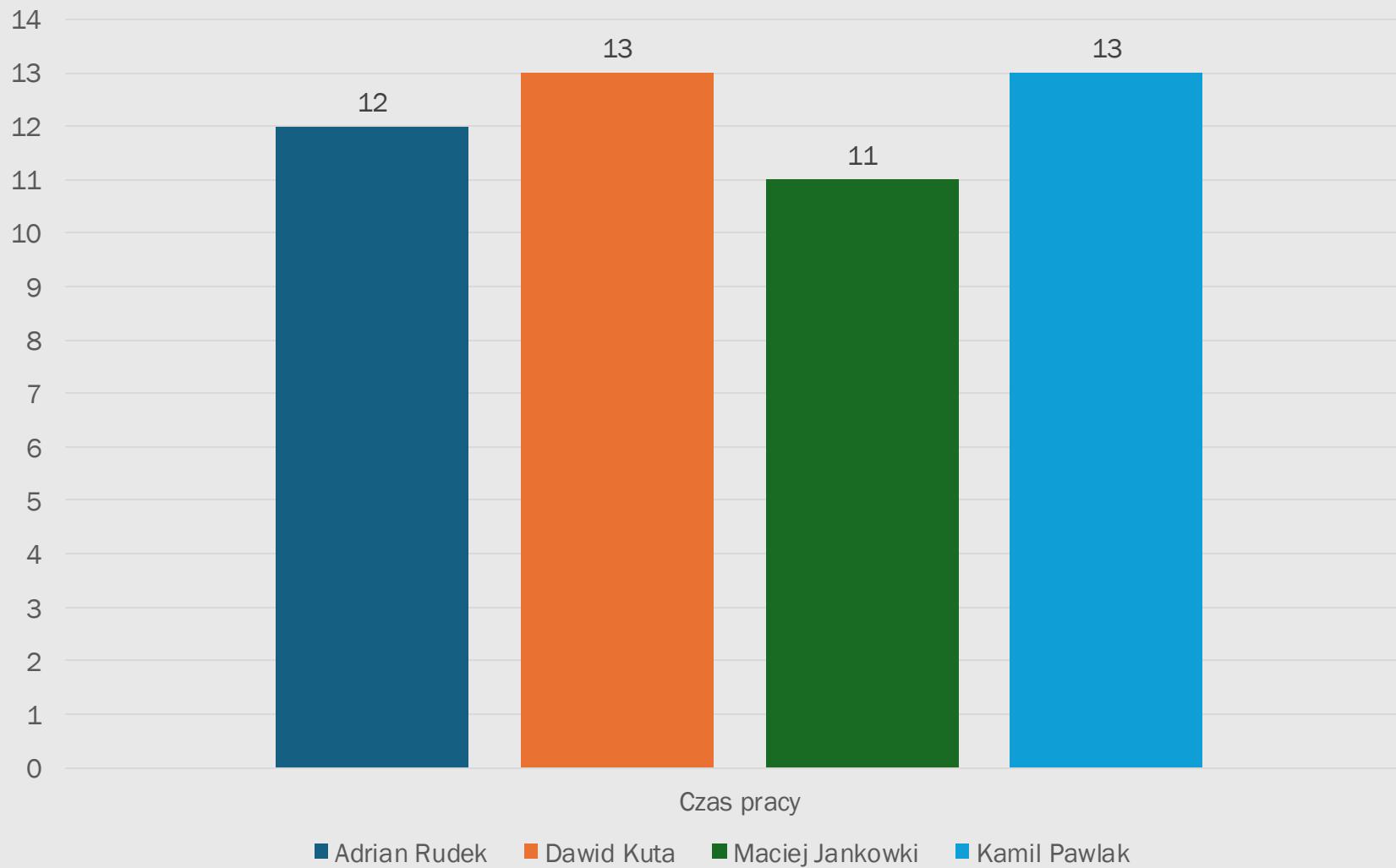
Członek zespołu: Dawid Kuta - grafik

Lp.	Nazwa zadania	Czas wykonania zadania	Data zakończenia
1.	Projekt interfejsu użytkownika w grze	3h	28.10.2025
2.	Projekt sprite-ów postaci	3h	30.10.2025
3.	Implementacja systemu audio	3h	30.10.2025
4.	Implementacja walki w zwarciu	3h	03.11.2025

# Czas pracy w ramach sprintu: Dawid Kuta



## Zestawienie czasu pracy członków zespołu



# Co udało się osiągnąć?

- Możliwość poruszania się postacią
- Nie uciekanie postaci poza okno
- Menu główne
- Intuicyjny interfejs w grze

# NAPOTKANE PROBLEMY



- Problem z organizacją struktury plików – zostanie rozwiązany w kolejnym sprincie (nr. II)

# Tablica z zadaniami Sprint I (GitHub Projects)

The screenshot shows a GitHub Projects board for the project "Projekt zespołowy systemu informatycznego". The board is divided into three main columns:

- Zaplanowane** (Planned): 0 items. Subtext: "This item hasn't been started".
- W realizacji** (In Progress): 3 items:
  - projekt-zespolowy-systemu-informatycznego #1 Implementacja systemu kolizji
  - projekt-zespolowy-systemu-informatycznego #15 Implementacja walki w zwarciu
  - projekt-zespolowy-systemu-informatycznego #6 Implementacja efektów dźwiękowych
- Ukończone** (Completed): 13 items:
  - projekt-zespolowy-systemu-informatycznego #4 Implementacja logiki poruszania się
  - projekt-zespolowy-systemu-informatycznego #10 Projekt mapy startowej
  - projekt-zespolowy-systemu-informatycznego #11 Projekt muzyki do tutoriala
  - projekt-zespolowy-systemu-informatycznego #7 Implementacja logiki przeciwników
  - projekt-zespolowy-systemu-informatycznego #2 Implementacja systemu zdrowia i punktów życia
  - projekt-zespolowy-systemu-informatycznego #5 Implementacja systemu kamery
  - projekt-zespolowy-systemu-informatycznego #16

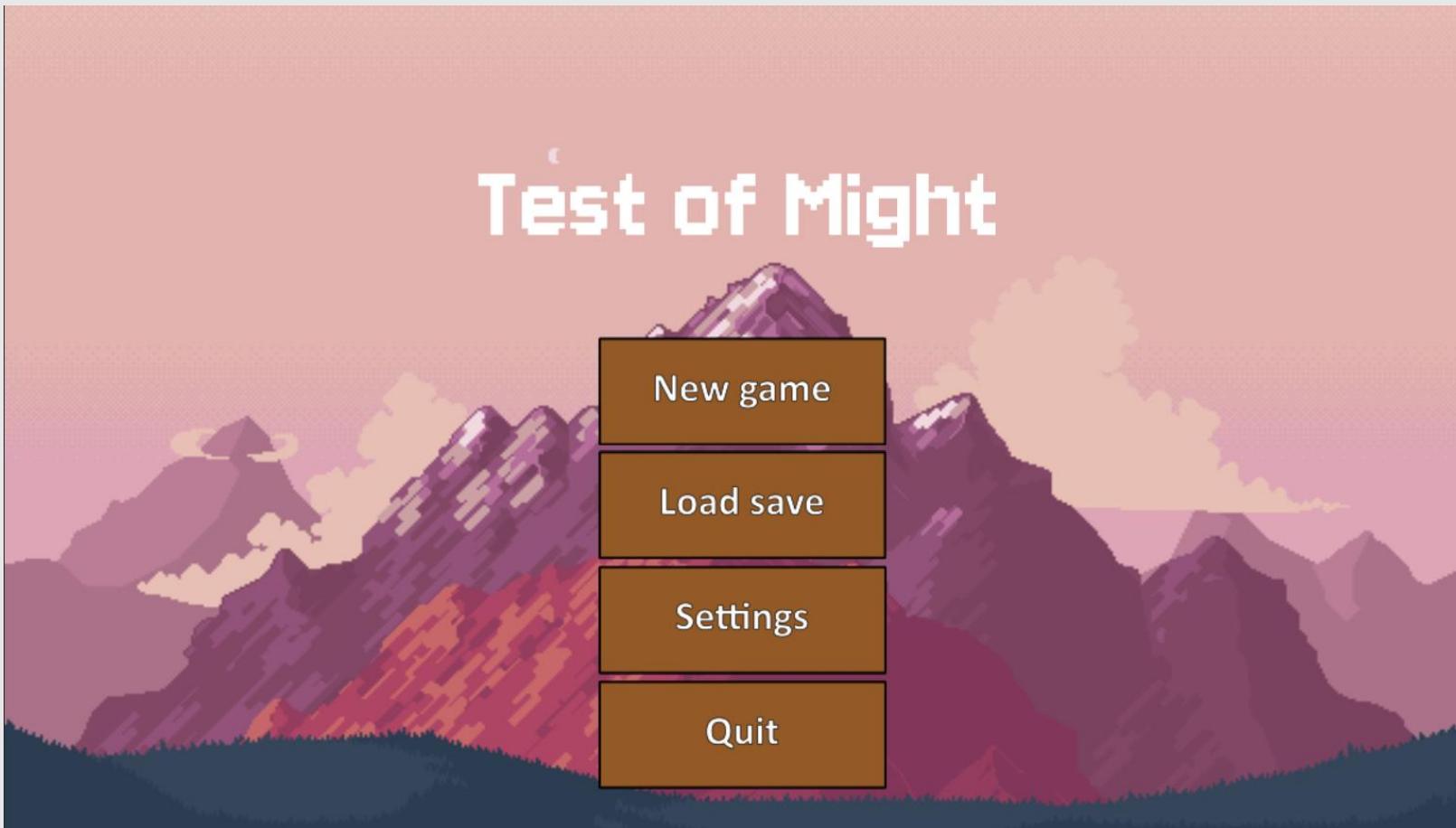
At the bottom of each column are "+ Add item" buttons.

Rys. 1.1 – Zrzut ekranu tablic z zadaniami GitHub Projects z dnia 01.11.2025

# CZEŚĆ II

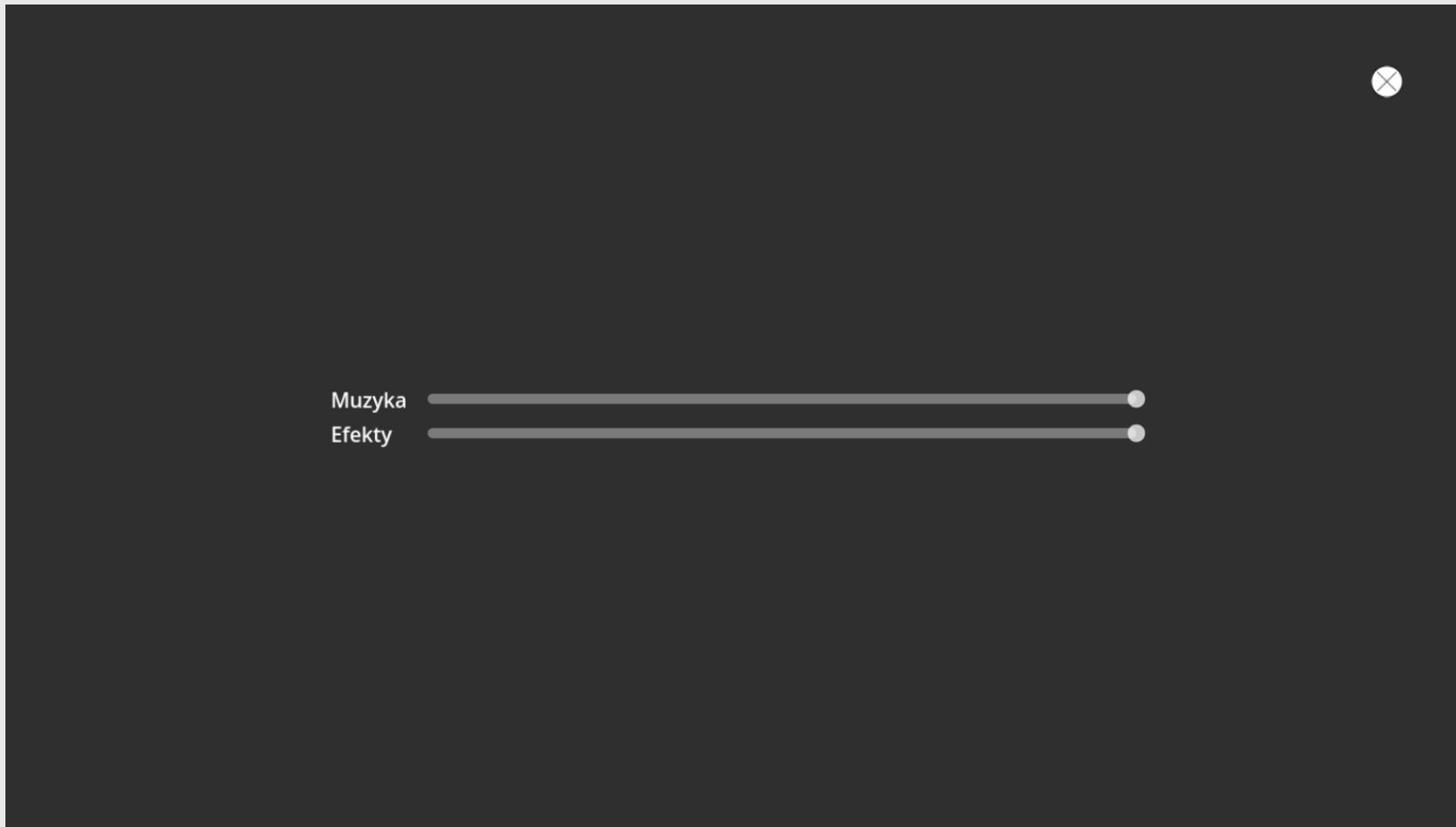
Prezentacja działania aplikacji

# Okno menu główne



Rys. 1.2 – Okno menu główne

# Okno ustawienia



Rys. 1.3 – Okno ustawień

# Rozgrywka – mapa 1



Rys. 1.4 – Rozgrywka mapa 1

# Podsumowanie

- W sprincie I udało nam się wykonać wszystkie zaplanowane zadania.
- Napotkaliśmy na problem z strukturą plików ale nie wpływa on znacząco na działanie samej aplikacji – zostanie rozwiązany w kolejny sprincie
- Tworzenie gry jest sprawne, dzięki zgraniu zespołu oraz doboru narzędzi.