



# Projekt Zespołowy Systemu Informatycznego

## **„Test of might”**

Top-down gra 2D typu dungeon crawler

Informatyka rok III semestr V

Autorzy projektu - Grupa Developerska P1D1

**Maciej Jankowski**

**Adrian Rudek**

**Kamil Pawlak**

**Dawid Kuta**

Prowadzący przedmiot:

**Dr inż. Artur Pała**

1. Scrum Master

Scrum Master na czas pierwszego sprintu został wybrany Adrian Rudek.

2. Termin spotkania

Spotkanie odbyło się dnia 21.10.2025 w godzinach 12:15 – 13:30.

3. Czas trwania sprintu

Sprint pierwszy odbywać się będzie od 21.10.2025 do 04.11.2025.

4. Cele sprintu

Założenia ustalone podczas sprint planning meeting są aby zrealizować pierwsze 16 punktów w głównym backlogu.

5. Sprint backlog

| Lp. | Zadanie                                         |
|-----|-------------------------------------------------|
| 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 zwarcu                    |
| 13  | Implementacja efektów dźwiękowych               |
| 14  | Projekt muzyki dla tutorial                     |
| 15  | Implementacja systemu audio                     |
| 16  | Projekt asset-ów dla mapy startowej             |

6. Podział zadań

6.1. Adrian Rudek

| Lp. | Nazwa zadania                                   | Szacowany czas realizacji (h) |
|-----|-------------------------------------------------|-------------------------------|
| 1   | Inicjalizacja projektu oraz kanałów komunikacji | 1h                            |
| 2   | Implementacja systemu kolizji                   | 4h                            |
| 3   | Implementacja systemu zdrowia i punktów życia   | 4h                            |
| 4   | Implementacja systemu punktacji/doświadczenia   | 3h                            |

#### 6.2. Kamil Pawlak

| Lp. | Nazwa zadania                       | Szacowany czas realizacji (h) |
|-----|-------------------------------------|-------------------------------|
| 1   | Implementacja logiki poruszania się | 2h                            |
| 2   | Implementacja systemu kamery        | 3h                            |
| 3   | Implementacja efektów dźwiękowych   | 4h                            |
| 4   | Implementacja logiki przeciwników   | 4h                            |

#### 6.3. Dawid Kuta

| Lp. | Nazwa zadania                         | Szacowany czas realizacji (h) |
|-----|---------------------------------------|-------------------------------|
| 1   | Projekt interfejsu użytkownika w grze | 3h                            |
| 2   | Projekt sprite-ów postaci             | 3h                            |
| 3   | Implementacja systemu audio           | 3h                            |
| 4   | Implementacja walki w zwarcu          | 3h                            |

#### 6.4. Maciej Jankowski

| Lp. | Nazwa zadania                      | Szacowany czas realizacji (h) |
|-----|------------------------------------|-------------------------------|
| 1   | Projekt głównego menu              | 2h                            |
| 2   | Projekt mapy startowej             | 6h                            |
| 3   | Projekt muzyki do tutoriala        | 1h                            |
| 4   | Projekt assetów dla mapy startowej | 2h                            |