



# 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 13.40 - 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. **Aktualny status zadań:**

#### 5.1. Maciej Jankowski

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

## 5.2. Kamil Pawlak

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

## 5.3. Adrian Rudek

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

#### 5.4. Dawid Kuta

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

6. **Co udało się osiągnąć:** ze względu na to że jest to początek sprintu, nie zostało wykonane żadne zadanie
7. **Napotkane problemy:** ze względu na to że jest to początek sprintu, nie napotkano żadnych problemów