

# 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 Jankowski
- Kamil Pawlak

Scrum Master:

- Adrian Rudek

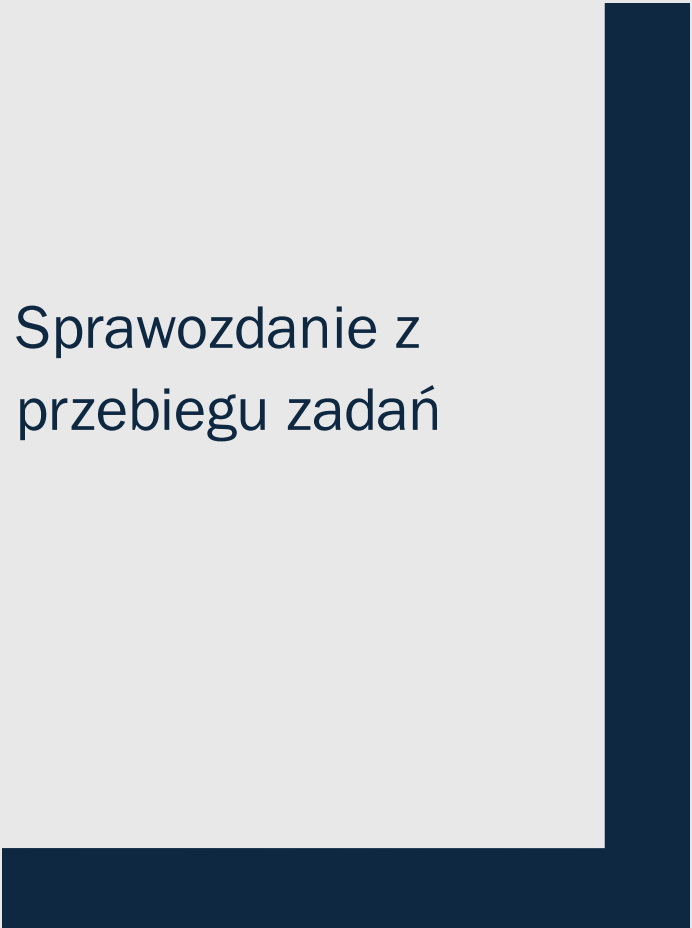
Termin oddania:

04.11.2025r.



# CZĘŚĆ I

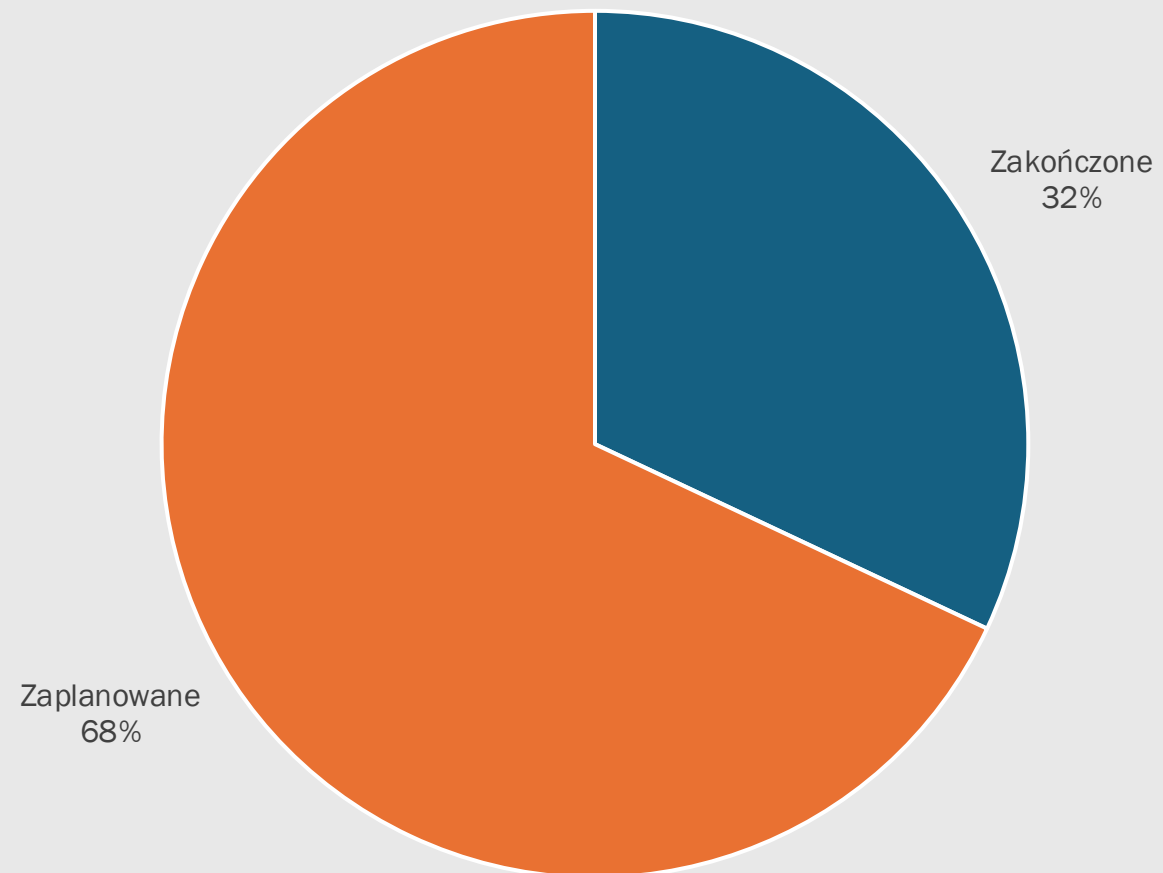
Sprawozdanie z  
przebiegu zadań



# 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 zwarcu
13. Implementacja efektów dźwiękowych
14. Projekt muzyki dla tutoriali
15. Implementacja systemu audio
16. Projekt asset-ów dla mapy startowej

## Product backlog

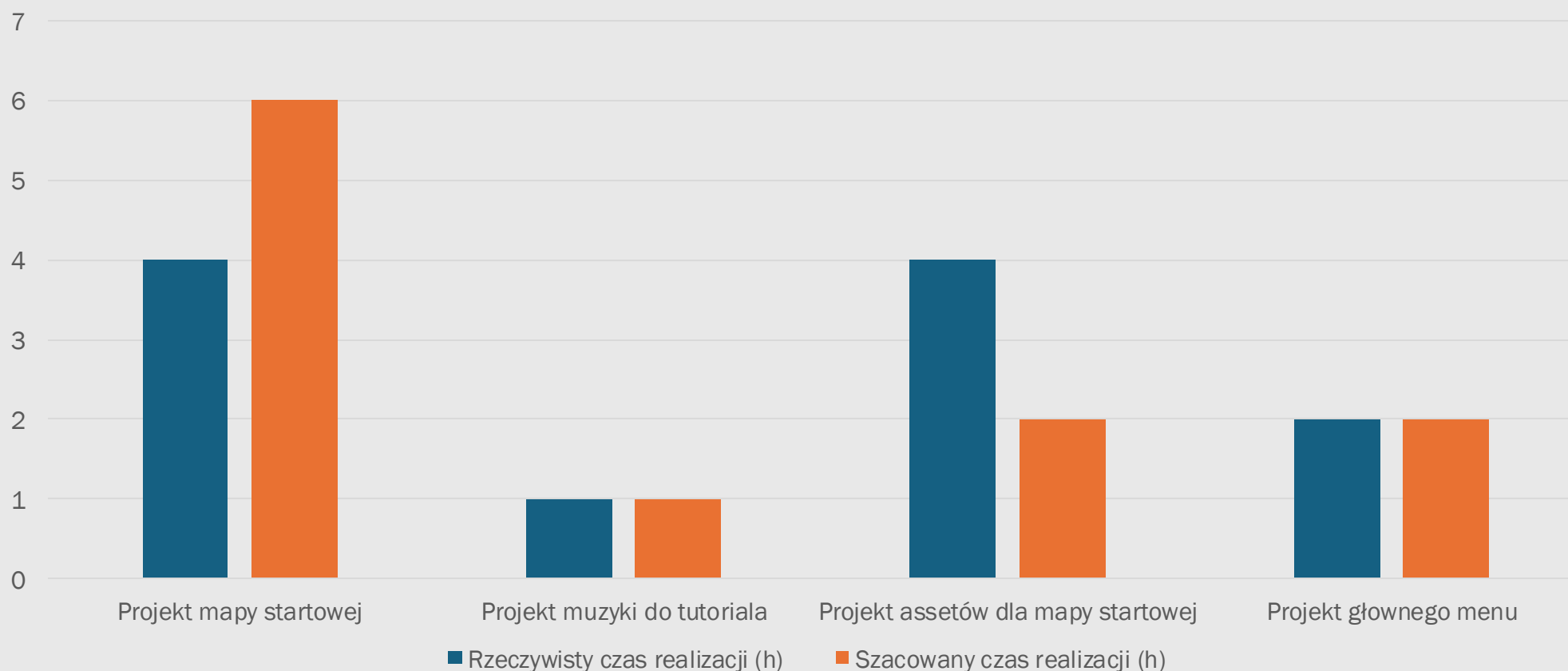


# Sprint I

Członek zespołu: Maciej Jankowski - grafik

| Lp. | Nazwa zadania                      | Czas wykonania zadania | Data zakończenia |
|-----|------------------------------------|------------------------|------------------|
| 1.  | Projekt głównego menu              | 2h                     | 31.10.2025       |
| 2.  | Projekt mapy strtowej              | 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



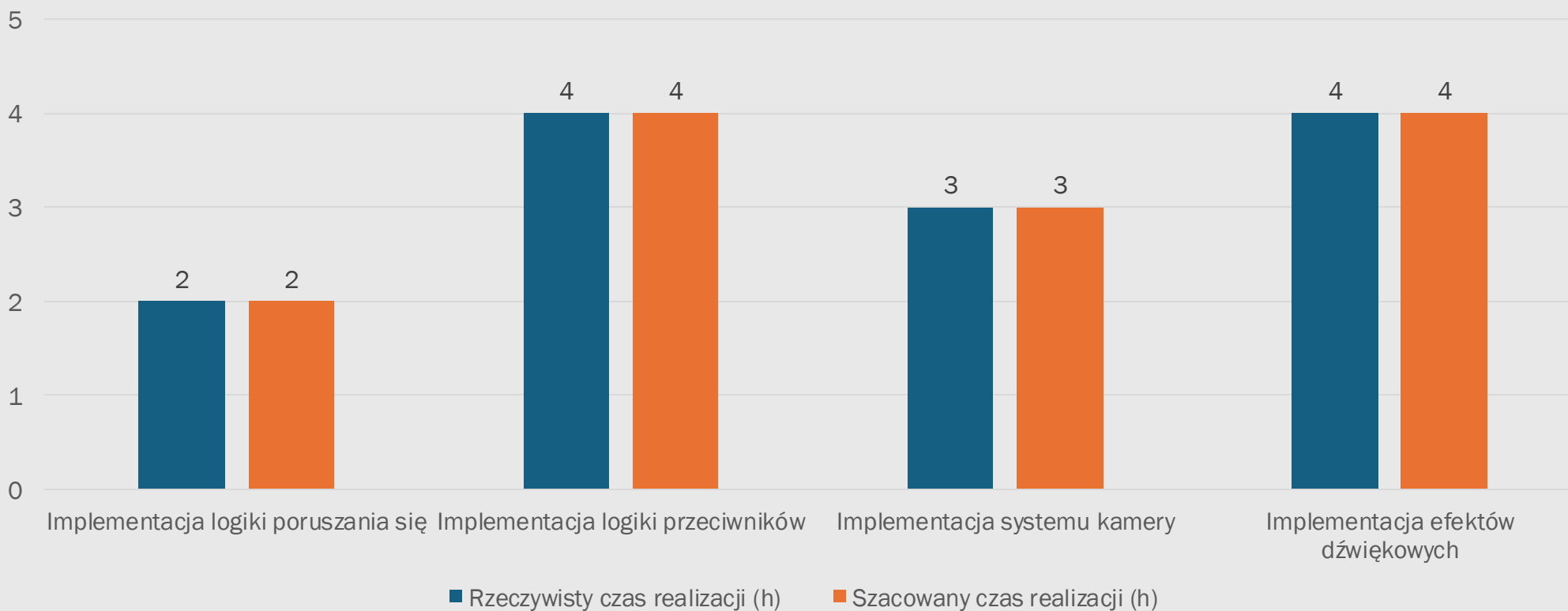
# Sprint I

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

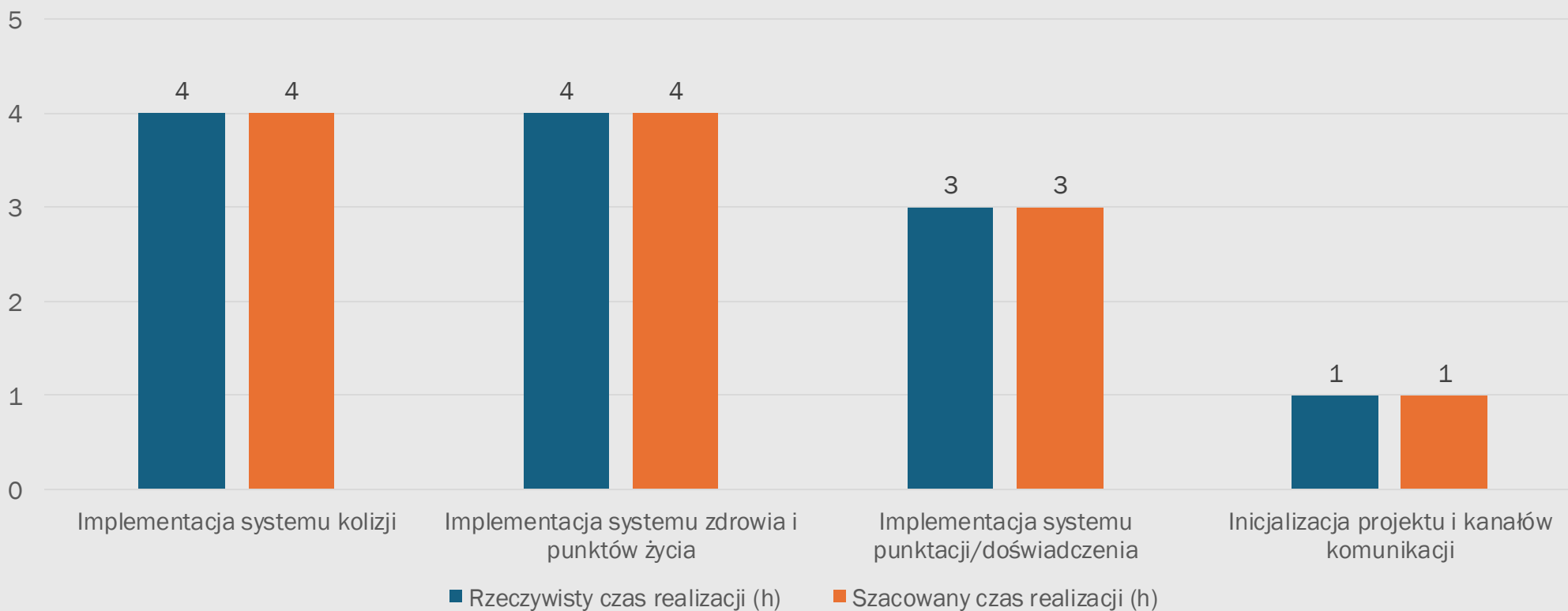


# Sprint I

## 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

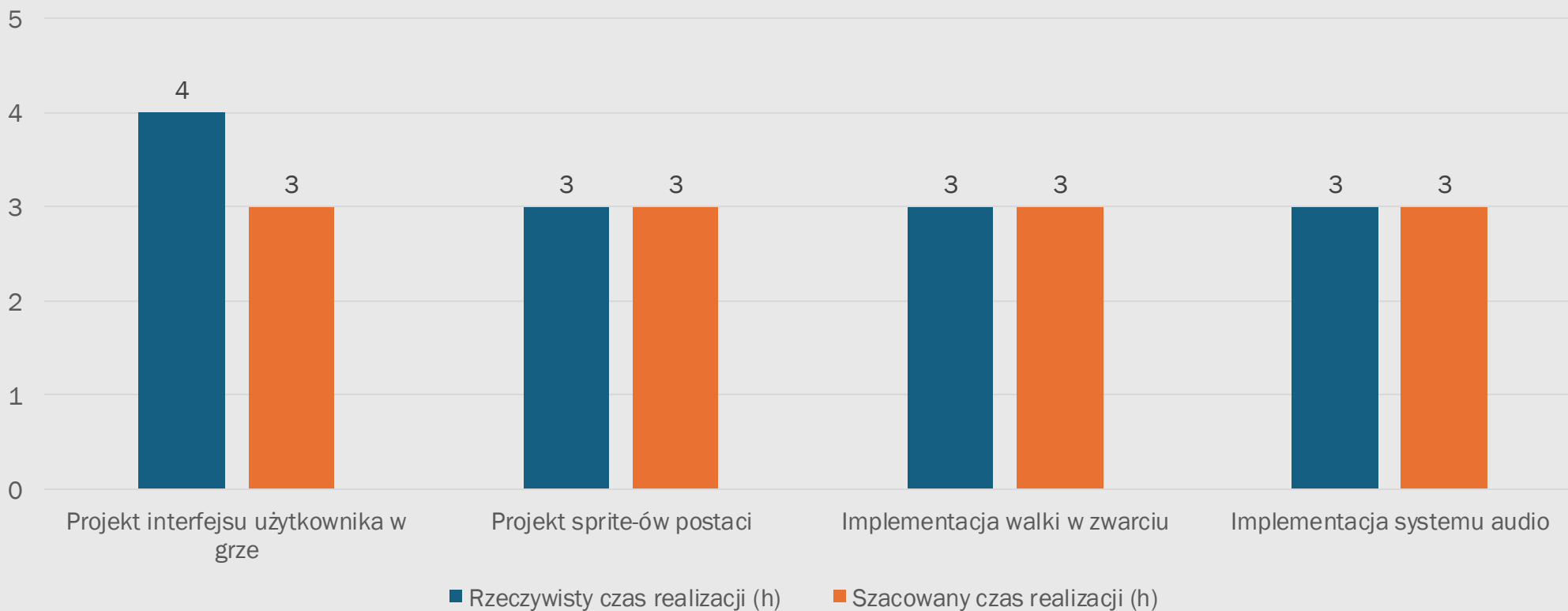


# Sprint I

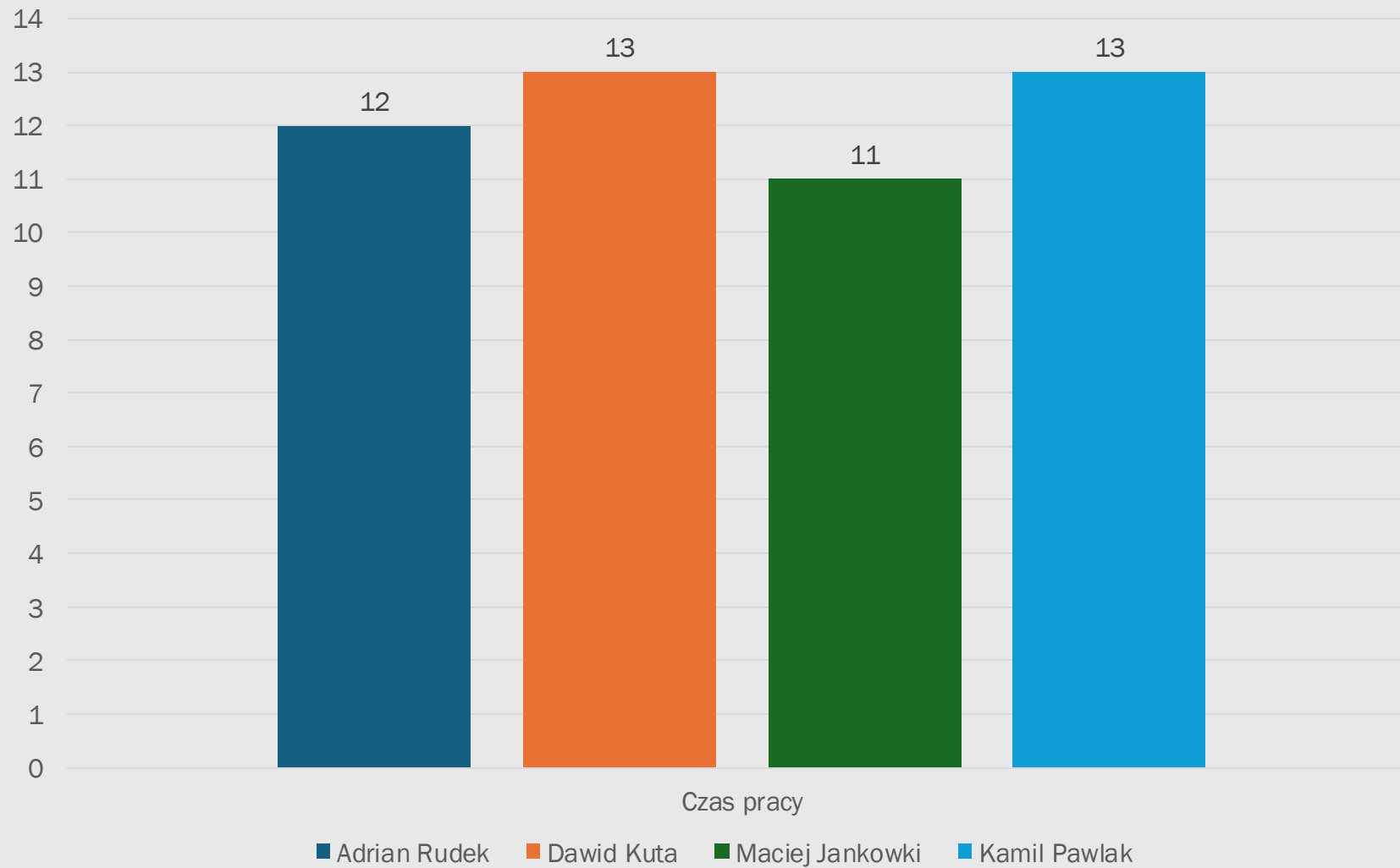
Członek zespołu: Dawid Kuta - grafik

| 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

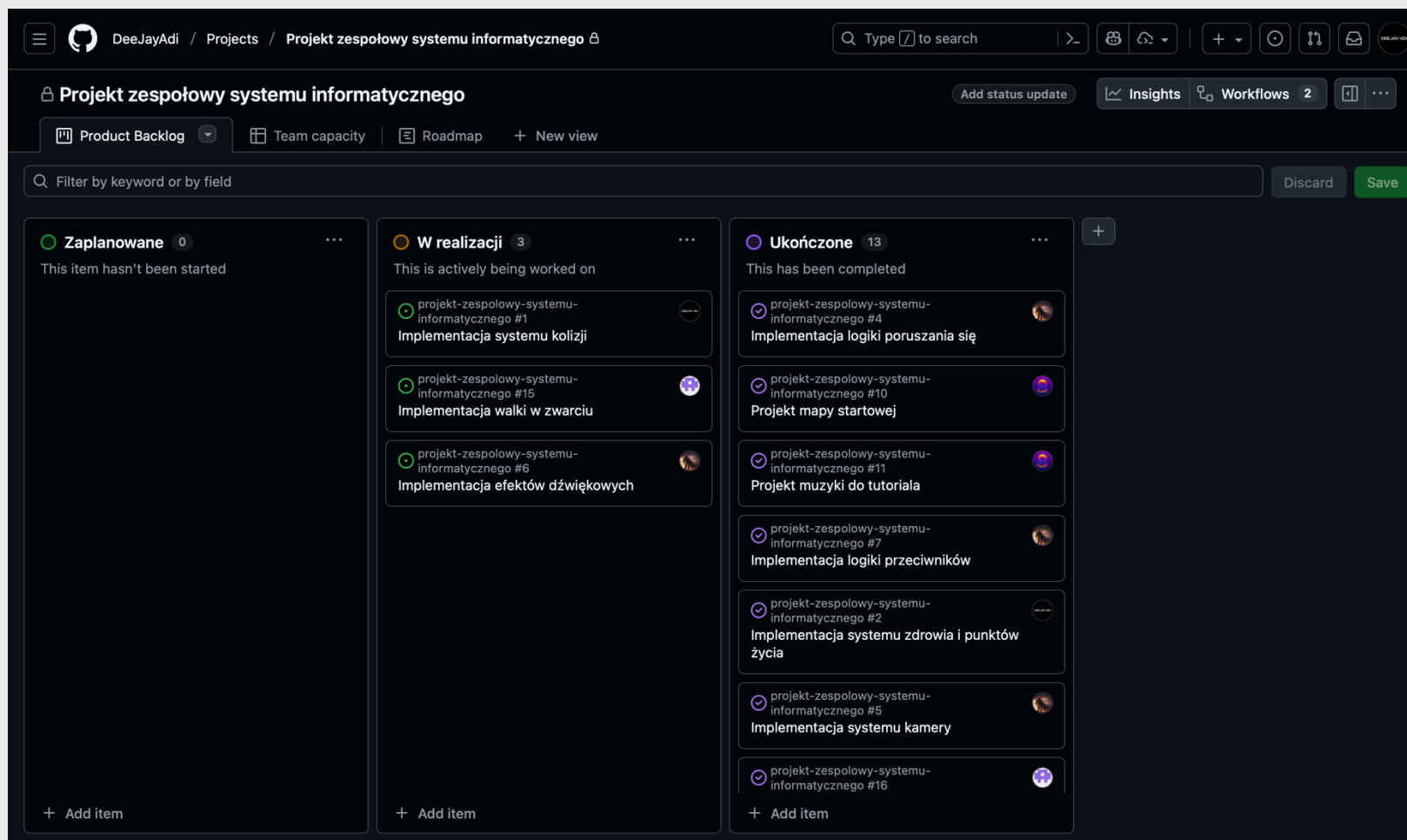
# NAPOTKANE PROBLEMY



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



# Tablica z zadaniami Sprint I (GitHub Projects)



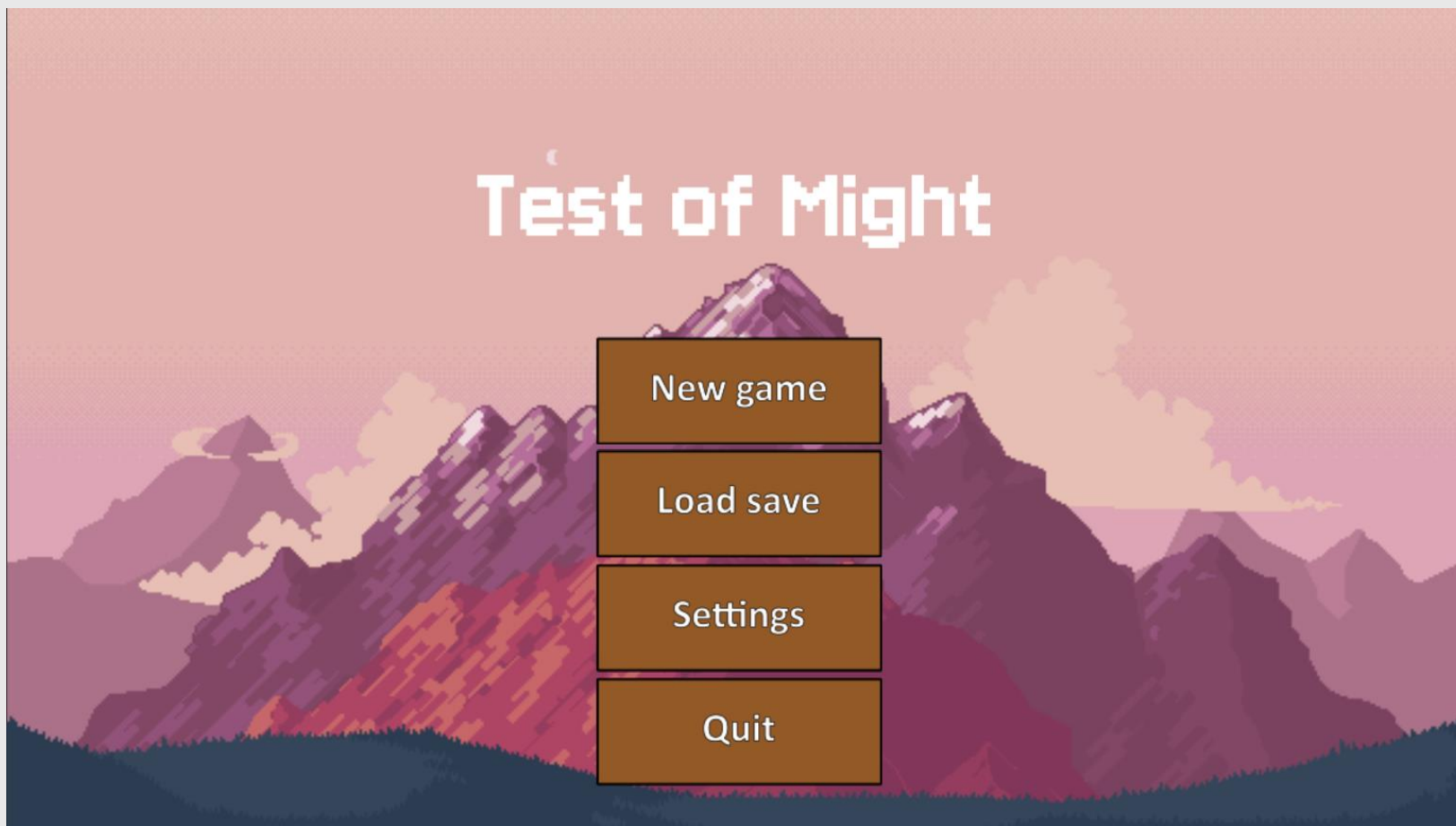
Rys. 1.1 – Zrzut ekranu tablic z zadaniami GitHub Projects z dnia 01.11.2025

# CZĘŚĆ II

Prezentacja działania aplikacji

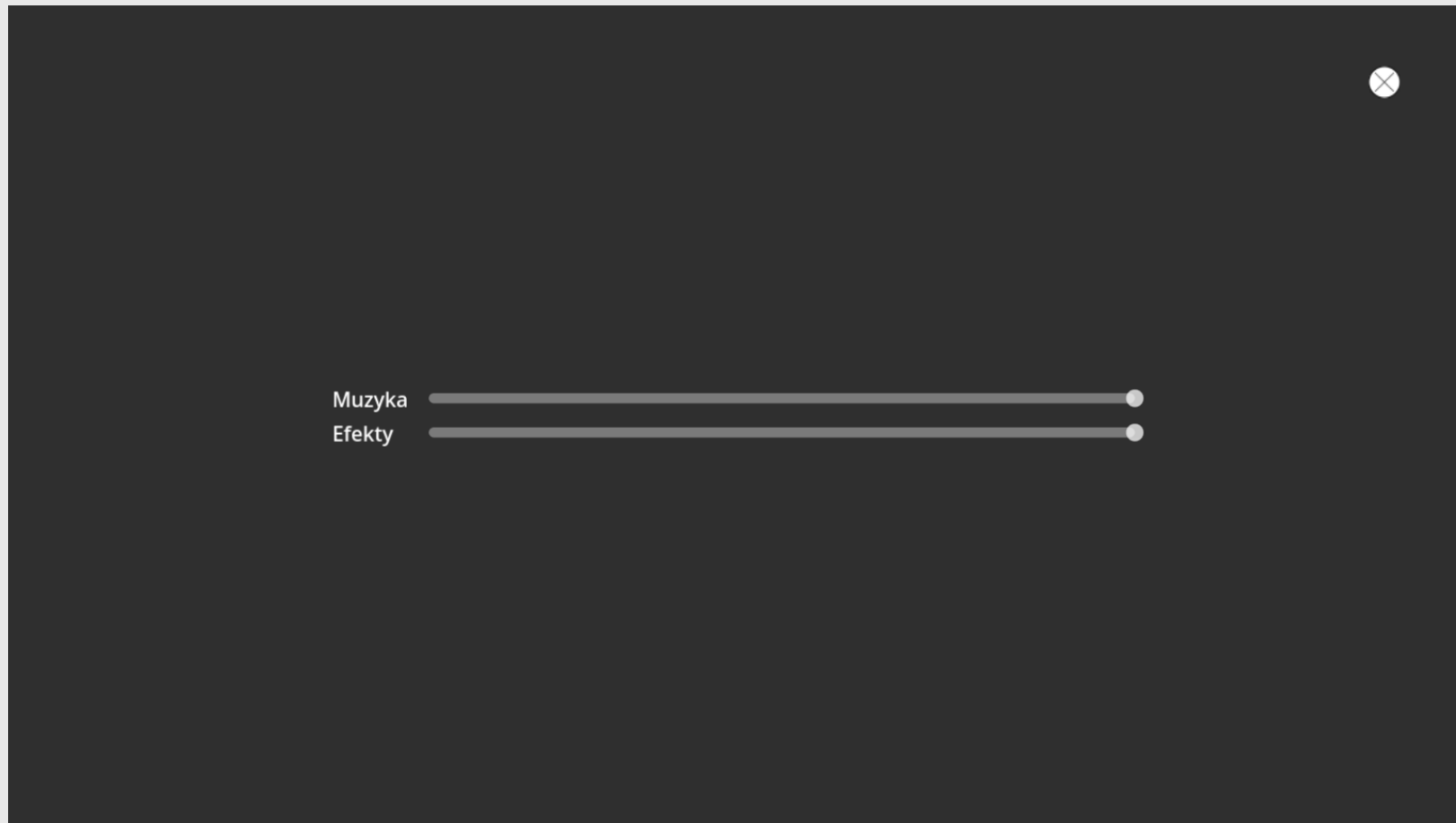


# Okno menu główne



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.