



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 Maciej Jankowski
2. **Termin spotkania:** spotkanie odbyło się dnia 13.11.2025 w godzinach 16.30-16.50
3. **Czas trwania sprintu:** drugi sprint będzie trwać od 04.11.2025 do 18.11.2025
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	Implementacja poprawek do poziomu tutorialowego	3h	W realizacji
2	Implementacja dodatkowych zmian do systemu walki wręcz	3h	Zakończone
3	Projekt możliwych do zdobycia przedmiotów	2h	Zakończone
4	Implementacja systemu ekwipunku	4h	Zakończone

5.2. Kamil Pawlak

Lp.	Nazwa zadania	Szacowany czas realizacji (h)	Status zadania
1	Projekt pierwszego poziomu: kopalnia	4h	Zakończone
2	Projekt spritów bossa pierwszego	2h	Zakończone
3	Implementacja systemu walki dystansowej	4h	W realizacji
4	Projekt pasków życia potworów	1h	Zakończone

5.3. Adrian Rudek

Lp.	Nazwa zadania	Szacowany czas realizacji (h)	Status zadania
1	Implementacja zoptymalizowanego układu plików w współdzielonym repozytorium	1h	Zakończone
2	Implementacja menu wyboru poziomów	5h	Zakończone
3	Implementacja logiki odblokowywania poziomów	4h	W realizacji
4	Implementacja ekranów ładowania	2h	Zakończone

5.4. Dawid Kuta

Lp.	Nazwa zadania	Szacowany czas realizacji (h)	Status zadania
1	Implementacja opcji wyboru save-ów	2h	Zakończone
2	Implementacja systemu interakcji	4h	Zakończone
3	Projekt systemu dialogów	2h	W realizacji
4	Implementacja systemu zapisu gry	4h	Zakończone

6. Co udało się osiągnąć:

- 6.1. Implementacja systemu ekwipunku
- 6.2. Projekt możliwych do zdobycia przedmiotów
- 6.3. Projekt pierwszego poziomu: kopalnia
- 6.4. Projekt spritów pierwszego bossa
- 6.5. Implementacja menu wyboru poziomu
- 6.6. Implementacja ekranów ładowania
- 6.7. Implementacja systemu zapisu gry
- 6.8. Implementacja opcji wyboru save-ów

7. Napotkane problemy: nie napotkano żadnych problemów w toku wykonywania zadań