



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 04.11.2025 w godzinach 12.50 - 14.00
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. **Sprint backlog**

Lp.	Nazwa zadania
1	Implementacja zoptymalizowanego układu plików w współdzielonym repozytorium
2	Projekt pierwszego poziomu: kopalnia
3	Projekt nowego poziomu tutorialowego
4	Projekt spritów bossa pierwszego
5	Implementacja logiki odblokowywania poziomów
6	Implementacja redesign systemu walki wręcz
7	Implementacja systemu walki dystansowej
8	Projekt możliwych do zdobycia przedmiotów
9	Implementacja systemu ekwipunku
10	Implementacja ekranów ładowania
11	Implementacja menu wyboru poziomów
12	Implementacja systemu doświadczenia
13	Projekt pasków życia potworów
14	Implementacja systemu interakcji
15	Projekt systemu dialogów
16	Implementacja systemu zapisu gry

6. Podział zadań

6.1. Maciej Jankowski

Lp.	Nazwa zadania	Szacowany czas realizacji (h)
1	Projekt nowego poziomu tutorialowego	2h
2	Implementacja redesign systemu walki wręcz	3h
3	Projekt możliwych do zdobycia przedmiotów	3h
4	Implementacja systemu ekwipunku	4h

6.2. Kamil Pawlak

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

6.3. Adrian Rudek

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

6.4. Dawid Kuta

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

7. Backlog refinement: oto zaktualizowany backlog na nasz projekt z pełną legendą

Zielony - zadanie zostało zakończone

Niebieski - zadanie zostało dodane (jeżeli tylko podpunkt jest niebieski, to zadanie na czarno zostało rozbite na nowe zadania)

Czerwony - zadanie zostało usunięte lub połączone z innymi zadaniami w jedno

Czarny - zadanie nie zostało zmienione ani skończone

Podkreślone - zadanie jest zaplanowane na obecny sprint

Usunięte bądź połączone zadania:

1. Założyć repozytorium na GitHub
2. Konfiguracja projektu na GitHub
3. Założenie kanału na Discord
4. Projekt koncepcji stylu graficznego

Zaktualizowany product backlog:

1. Projekt mapy startowej (tutorial)
2. Implementacja logiki poruszania się
3. Inicjalizacja projektu oraz kanałów komunikacji
4. Projekt interfejsu użytkownika
5. Projekt asset-ów dla mapy startowej
6. Implementacja systemu kamery
7. Implementacja systemu zdrowia i punktów życia
8. Projekt sprite-ów postaci
9. Projekt muzyki do tutoriala
10. Implementacja logiki przeciwników
11. Implementacja systemu punktacji/doświadczenia
12. Implementacja systemu audio
13. Projekt głównego menu
14. Implementacja efektów dźwiękowych
15. Implementacja systemu kolizji
16. Implementacja walki w zwarciu
17. Implementacja systemu zapisu gry
18. Implementacja menu wyboru poziomów
19. Projekt mapy pierwszego poziomu: kopalnia
20. Implementacja zoptymalizowanego układu plików w współdzielonym repozytorium
21. Projekt pasków życia potworów

- 22. [Implementacja systemu walki dystansowej](#)
- 23. [Implementacja dodatkowych zmian do systemu walki](#)
- 24. [Implementacja poprawek do poziomu tutorialowego](#)
- 25. [Implementacja systemu ekwipunku](#)
- 26. [Projekt możliwych do zdobycia przedmiotów](#)
- 27. [Projekt sprite-ów pierwszego bossa](#)
- 28. [Implementacja ekranu ładowania](#)
- 29. [Implementacja systemu interakcji](#)
- 30. [Implementacja systemu dialogów](#)
- 31. [Implementacja logiki odblokowywania poziomów](#)
- 32. [Implementacja opcji wyboru save-ów](#)
- 33. Projekt map
 - 33.1. [Projekt drugiego poziomu: wioski](#)
 - 33.2. [Projekt trzeciego poziomu: cmentarza](#)
 - 33.3. [Projekt czwartego poziomu: zamku](#)
- 34. Implementacja muzyki w tle
- 35. Projekt systemu dropu itemów z przeciwników
- 36. Implementacja quest log (journal – lore, informacje o poziomie, itd.)
- 37. Implementacja systemu resetu statystyki/umiejętności
- 38. Implementacja systemu sklepu
- 39. Projekt przedmiotów specjalnych typu różne mikstury
- 40. Projekt spiritów przeciwników
- 41. Projekt spritów bossów
- 42. Implementacja bestiariusza
- 43. Implementacja prostych cutscenek
- 44. Implementacja systemu umiejętności
- 45. Implementacja kilku umiejętności możliwych do odblokowania
- 46. Dopracowanie animacji, particle itp (poprawa oprawy graficznej)
- 47. Implementacja mechaniki tooltips
- 48. Implementacja opcji dostępności
- 49. Implementacja lore
- 50. Implementacja ukrytych pokoi i easter egg-ów
- 51. Testowanie poszczególnych poziomów
- 52. Implementacja bug fixów
- 53. Testowanie interfejsu użytkownika
- 54. Publikacja wersji DEMO (DEV)
- 55. Testowanie przed wydaniem pierwszej wersji
- 56. Implementacja łatek optymalizacyjnych
- 57. Wydanie pierwszej wersji gry (RELEASE)