



# 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 06.11.2025 w godzinach 18.00 - 18.20
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	Zaplanowane
2	Implementacja dodatkowych zmian do systemu walki wręcz	3h	Zakończone
3	Projekt możliwych do zdobycia przedmiotów	2h	Zaplanowane
4	Implementacja systemu ekwipunku	4h	W realizacji

#### 5.2. Kamil Pawlak

Lp.	Nazwa zadania	Szacowany czas realizacji (h)	Status zadania
1	Projekt pierwszego poziomu: kopalnia	4h	W realizacji
2	Projekt spritów bossa pierwszego	2h	Zaplanowane
3	Implementacja systemu walki dystansowej	4h	Zaplanowane
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	W realizacji
3	Implementacja logiki odblokowywania poziomów	4h	Zaplanowane
4	Implementacja ekranów ładowania	2h	Zaplanowane

### 5.4. Dawid Kuta

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

**6. Co się udało osiągnąć:**

- 6.1. Implementacja dodatkowych zmian do systemu walki wręcz
- 6.2. Projekt pasków życia potworów
- 6.3. Implementacja zoptymalizowanego układu plików w współdzielonym repozytorium
- 6.4. Implementacja systemu interakcji

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