



Projekt Zespołowy Systemu Informatycznego

„Test of might”

Top-down gra 2D typu dungeon crawler

Informatyka rok III semestr V

Autorzy projektu - Grupa Developerska P1D1

Maciej Jankowski

Adrian Rudek

Kamil Pawlak

Dawid Kuta

Prowadzący przedmiot:

Dr inż. Artur Pała

1. Scrum Master

Scrum Master na czas pierwszego sprintu został wybrany Adrian Rudek.

2. Termin spotkania

Spotkanie odbyło się dnia 23.10.2025 w godzinach 18:00 – 18:20

3. Czas trwania sprintu

Sprint pierwszy odbywać się będzie od 21.10.2025 do 04.11.2025.

4. Cele sprintu

Założenia ustalone podczas sprint planning meeting są aby zrealizować pierwsze 16 punktów w głównym backlogu.

5. Aktualny status zadań

5.1. Maciej Jankowski

Lp.	Nazwa zadania	Szacowany czas realizacji (h)	Status zadania
1	Projekt głównego menu	2h	Zaplanowane
2	Projekt mapy startowej	6h	Ukończone
3	Projekt muzyki do tutoriala	1h	Zaplanowane
4	Projekt assetów dla mapy startowej	2h	W realizacji

5.2. Kamil Pawlak

Lp.	Nazwa zadania	Szacowany czas realizacji (h)	Status zadania
1	Implementacja logiki poruszania się	2h	Ukończone
2	Implementacja systemu kamery	3h	W realizacji
3	Implementacja efektów dźwiękowych	4h	Zaplanowane
4	Implementacja logiki przeciwników	4h	Zaplanowane

5.3. Adrian Rudek

Lp.	Nazwa zadania	Szacowany czas realizacji (h)	Status zadania
1	Inicjalizacja projektu oraz kanałów komunikacji	1h	Ukończone
2	Implementacja systemu kolizji	4h	Zaplanowane

3	Implementacja systemu zdrowia i punktów życia	4h	W realizacji
4	Implementacja systemu punktacji/doświadczenia	3h	Zaplanowane

5.4. Dawid Kuta

Lp.	Nazwa zadania	Szacowany czas realizacji (h)	Status zadania
1	Projekt interfejsu użytkownika w grze	3h	W realizacji
2	Projekt sprite-ów postaci	3h	Zaplanowane
3	Implementacja systemu audio	3h	Zaplanowane
4	Implementacja walki w zwarcu	3h	Zaplanowane

6. Co udało się osiągnąć

Zrealizowaliśmy trzy zadania z backlogu. Zaimplementowaliśmy logikę poruszania się postaci, wykonaliśmy projekt mapy startowej.

7. Napotkane problemy

7.1. Wystąpiło opóźnienie w zadaniach związanych z projektowaniem interfejsu użytkownika w grze. Zadanie nie zostało ukończzone zgodnie z planem i przechodzi na kolejny dzień.