



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 spiritów 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 pasek 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 zwarcu
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 spirytów przeciwników
41. Projekt spirytów 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)