**Mage Battle – projekt JAVA**

Harmonogram:

|  |  |
| --- | --- |
| 1. GRAFIKA – OKIENKA I INNE ELEMENTY GRY | |
| 1. Zaplanowanie interfejsu użytkownika. | Realizacja: 10.03.2015  (III zajęcia) |
| 1. Wykonanie graficznych elementów aplikacji (photoshop). |
| 1. Załadowanie podstawowych grafik do okna gry (animacja postaci). |
| 1. Wykonanie menu głównego aplikacji. |

|  |  |
| --- | --- |
| 1. BAZA DANYCH - MYSQL | |
| 1. Zaprojektowanie bazy danych na potrzeby gry. | Realizacja: 24.03.2015  (V zajęcia) |
| 1. Wprowadzenie do bazy danych testowych haseł i loginów. |
| 1. Pobieranie wyników użytkowników (i ich wyświetlanie). |
| 1. Poprawki graficzne do wyświetlania tabeli wyników. |

|  |  |
| --- | --- |
| 1. MECHANIZMY GRY | |
| 1. Poruszanie się gracza. Generowanie/wczytywanie terenu. | Realizacja: 31.03.2015  (VI zajęcia) |
| 1. Odszukanie fragmentów kodów, które mogą powodować błędy. |
| 1. Ingerencja w kod – obsługujemy wyjątki. |
| 1. Testowanie. Usuwanie błędów. |

|  |  |
| --- | --- |
|  | |
| 1. Chat w grze. | Realizacja: 7.04.2015  (VII zajęcia) |
| 1. Podpięcie zewnętrznej bazy danych. |
| 1. Testowanie logowania. Punktacja. |
| 1. Poprawki dotyczące bazy danych. |

|  |  |
| --- | --- |
|  | |
| 1. Testowanie gry na użytkownikach. | Realizacja: 14.04.2015  (VIII zajęcia) |
| 1. Dodanie „rejestracji” nowych użytkowników; |
| 1. Opracowanie zapisu i odczytu danych graczy. |
| 1. Poprawki graficzne i w kodzie. |

|  |  |
| --- | --- |
| 1. KOMUNIKACJA SIECIOWA | |
| 1. Dostosowanie aplikacji do pracy z siecią (klient-serwer) oraz pracy lokanie. | Realizacja: 21.04.2015  (IX zajęcia) |
| 1. Poprawa chatu. Logika gry sieciowej. |
| 1. Implementacja pozostałych elementów interfejsu. |
| 1. Poprawa błędów. Uzupełnienie luk w logice gry. |