

Fake Tower Defence

Sekcja 2

Konrad Sladkowski, Piotr Zuber, Krzysztof Szwej, Bartosz Czech

Założenia projektowe

- Gra typu Tower Defence
- Proceduralnie generowane mapy
- Różnorodni przeciwnicy oraz wieże
- Świat w klimacie Sci-fi

Narzędzia i technologie

- Silnik Unity
- System kontroli wersji GIT
- Środowisko Visual Studio 2017
- Język C#
- Blender/Paint 3D
- Skype

Podział ról

- Krzysztof Szwej - generowanie mapy na podstawie algorytmu
- Bartosz Czech - tworzenie modeli 2D i 3D
- Konrad Śladkowski - implementacja logiki gry
- Piotr Zuber - stworzenie algorytmu proceduralnego tworzenia mapy

Źródła wiedzy

- Tutoriale na portalu YouTube - Brackeys, quill18creates, HyperCube Games
- Serwis - unity3d.com/learn/tutorials