

# Manic Dragon Insurrection

## Raport końcowy

### Skład sekcji:

Franciszek Bednorz

Sebastian Borecki

Łukasz Diekemper

Marek Mrowiec

Zuzanna Musiał

Kamila Wysocka

Alicja Zorzycka

*Historia wersji:*

<b>Wersja</b>	<b>Data</b>	<b>Autor</b>	<b>Uwagi</b>
1	18.06.2017	Sebastian Borecki	Utworzenie dokumentu

Poniższy raport końcowy zawiera podsumowanie pracy. Poniżej znajduje się lista wymagań oraz stopień w jakim zostały zrealizowane. Przy niektórych wymaganiach mogą znaleźć się też dodatkowe uwagi.

Weryfikacja każdego wymagania odbywała się przez Trello, gdzie osoby implementujące daną funkcjonalność przepisywały zadanie w status "Ready for tests". Następnie inna osoba weryfikowała je. Jako że wszystkie zadania są pod zakładką "Closed" każde z zaimplementowanych wymagań musiało przejść testy.

Poniżej znajduje się oryginalna lista wymagań. Stopień w jakim każde zostało zrealizowane przedstawia legenda:

- **zrealizowane w pełni**
- **niezrealizowane w całości, rozwiązanie niepełne**
- **niezrealizowane**

## 1. Logika rozgrywki

### 1.1. Zarządzanie przejściami między poziomami

1.1.1. Ładowanie wygenerowanych poziomów składających się z pokoi i korytarzy (ID: LevManage1)

1.1.2. Co 3 poziomy ładowany specjalny poziom z bossem (ID: LevManage2)

Uwagi: Koncepcja poziomów z bossami została porzucona. Jest to dodatkowa funkcjonalność, która nie wpływa na podstawową rozgrywkę.

### 1.2. Zarządzanie grafiką i dźwiękiem.

Uwagi: Grafika jest w pełni zaimplementowana. Nie ma dźwięku.

1.2.1. Utworzenie Menu (ID: UI1)

1.2.2. Utworzenie interfejsu graficznego reprezentującego stan postaci: zdrowie, punkty magii, ekwipunek (ID: UI2)

1.3. Gra zapisuje aktualny stan rozgrywki - ale nie można wrócić do zapisanej gry po śmierci (ID: Save1)

## 2. Proceduralna generacja rozgrywki

### 2.1. Generacja rozkładu pokoi w obrębie poziomu

2.1.1. Zdefiniowanie rozmiaru poziomu (ID: LevGen1)

2.1.2. Zdefiniowanie rozmiarów pokoi oraz miejsc połączeń ich ze sobą (ID: LevGen2)

2.1.3. Zdefiniowanie przedmiotów znajdujących się w pokoju: przeciwnicy, skrzynie (ID: LevGen3)

2.1.4. Generacja poziomów z bossem (ID: LevGen4)

### 2.2. Generacja wyglądu pokoju

2.2.1. Utworzenie ścian w stałym lub losowym rozkładzie (ID: RoomGen1)

Uwagi: ściany zawsze są generowane w stałym rozkładzie - obramowując pokój. Nie ma ścian działowych w obrębie pomieszczenia.

2.2.2. Umieszczenie skrzyń z łupem (ID: RoomGen2)

2.2.3. Umieszczenie przeciwników (ID: RoomGen3)

2.2.4. Umieszczenie punktu startu i mety (ID: RoomGen4)

2.2.5. Generacja specjalnego ułożenia pokoju dla walki z bossem (ID: RoomGen5)

### 2.3. Generacja przedmiotów o losowych atrybutach

Uwagi: Przedmioty zostały zaimplementowane. W trakcie tworzenia wymagań założyliśmy że są one losowe. W trakcie prac zdecydowaliśmy się na stałą pulę dostępnych przedmiotów.

2.3.1. Generacja przedmiotów uwzględniająca klasę postaci (ID: LootGen1)

2.3.2. Możliwość manipulowania jakością przedmiotów w zależności czy wypadają ze skrzyni, przeciwników czy z bossa (ID: LootGen2)

## 3. Obsługa postaci gracza

3.1. Obsługa 3 klasy postaci do wyboru różniących się sposobem walki i specjalnymi umiejętnościami (ID: Player1)

Uwagi: Wymaganie porzucone. Zdecydowaliśmy się zaimplementować tylko klasę maga, który na 3 umiejętności.

3.2. Gracz ma punkty życia i może zginąć (ID: Player2)

3.3. Gracz może się poruszać (ID: Player3)

3.4. Gracz może otwierać drzwi i skrzynie (ID: Player4)

3.5. Gracz ma ekwipunek (ID: Player5)

Uwagi: Ograniczyliśmy się do panelu szybkiego dostępu. Mają funkcję identyczną do ekwipunku, ale nie wymagają dodatkowego menu do obsługi. Są widoczne w dolnym prawym rogu ekranu w trakcie rozgrywki.

3.6. Gracz może używać mikstur leczących (ID: Player6)

3.7. Gracz może używać czterech umiejętności. Zestaw umiejętności zależny jest od klasy jaką wybrał. (ID: Player7)

Uwagi: j/w. Jedna klasa, trzy umiejętności.

## 4. Przeciwnicy i system walki

4.1. Zapewnienie co najmniej 3 rodzajów przeciwników różniących się wyglądem, statystykami, sposobem walki (ID: AI1)

Uwagi: Dodano dwa rodzaje przeciwników. Jednego który walczy wręcz (mumia) oraz na odległość (łucznik).

4.2. Pokonani przeciwnicy mogą upuszczać przedmioty (ID: AI2)