**Raport na dzień 09.11.2021**

**Bartosz Gałczyński**

**Wykonane założenia:**

**- implementacja postaci oraz stworzenie wstępnej klasy**

**- system sterowania**

**- animacja ruchu**

**Wszystko co zostało zaplanowane, udało się wykonać. Problemy sprawiało określenie współrzędnych w grafice ruchu postaci ze względu na nierówne ich rozmiary, a także optymalizacja funkcji ruchu postaci(konkretnie zmniejszenie ilości if oraz przeniesienie do funkcji). Były one jednak dość proste do rozwiązania. Klasa Character ma w przyszłości obsługiwać wszystkie postacie, jakie pojawią się w grze, lecz wymagane są zmiany niektórych elementów w kierunku uniwersalności. Główny bohater zostanie prawdopodobnie zmieniony w kolejnych etapach tworzenia projektu.**

**Michał Cyran**

**Postawione cele:**

**-stworzenie pierwszej lokacji**

**Wykonane rzeczy:**

**-stworzenie oraz zaimplementowanie mapy**

**-stworzenie systemów kolizji na mapie**

Podczas tworzenia mapy największym problemem był sam sposób stworzenia jej, czy ma być w postaci tła czy poszczególnie umieszczanych obiektów. Zdecydowałem się na pierwsze rozwiązanie co w przyszłości może skutkować ewentualną optymalizacją systemu kolizji. Chciałbym dodać że do następnego raportu dodam eventy na mapie początkowej(nie było ich zamieszczonych w rozpisce raportów).