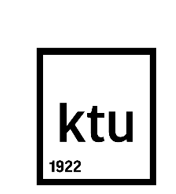
**KAUNO TECHNOLOGIJOS UNIVERSITETAS**

**INFORMATIKOS FAKULTETAS**

**PROGRAMŲ INŽINERIJOS KATEDRA**

****

**Modulio P175B015 „Programų sistemų inžinerija“**

**2D žaidimas**

**Kantapliai**

**Komandos nariai:**

Deividas Davidavičius IFF-0/7  
Gintaras Beskajev IFF-0/7  
Lukas Skarulskis IFF-0/7

**Dėstytojai:**

Kęstutis Valinčius

**KAUNAS, 2022**

**Laboratorinių darbų laikas**

Laboratoriniai darbai vyksta lyginėmis savaitėmis antradieniais 11:00-12:30.

**Komandos narių rolės/pareigos**

Komandos lyderis - Deividas Davidavičius

Scrum master - Gintaras Beskajev

Programos vystytojai - Deividas Davidavičius, Lukas Skarulskis, Gintaras Beskajev

**Projekto repozitorija:**

https://github.com/GintarasBeskajev/Kantapliai

**Programos idėjos aprašas**

Mūsų komanda kurs kompiuterinį žaidimą. Tam tikslui mes pagrinde naudosime „Unity“ programinę įrangą. Mūsų žaidimas bus sudarytas iš 2D (dviejų dimensijų) erdvės, kurioje programos vartotojas (t. y. žaidėjas) valdys figūrą ir taip galės judėti 2D erdvėje. Žaidimą sudarys centrinė erdvė, kurioje žaidėjas galės pasirinkti vieną iš daugelio skirtingų mini žaidimų. Centrinėje erdvėje taip pat bus galima pamatyti savo geriausius penkis rezultatus kiekviename iš mini žaidimų. Šio žaidimo pagrindą sudarys keletas didesnių mini žaidimų:

1. „Parkour“ tipo žaidimas, kuriame reikės naviguoti šokinėjant tarp platformų ir išvengti įvairių kliūčių / priešininkų. Šio žaidimo atitikmuo butų „Getting over it“ / „Jump king“ kompiuteriniai žaidimai.
2. Žaidimas, kuriame žaidėjas bandytų išvengti artėjančių kliūčių ir objektų, kurie žaidimui progresuojant vis greitėtų, jų kiekis padidėtų. Žaidime žaidėjai galės įgyti įvairių galių, pagerinimų ir neigiamų efektų. Šio žaidimo atitikmuo būtų „Space War“.
3. Žaidimas, kuriame dviejų dimensijų erdvėje žaidėjas valdys herojų, kuris kovos prieš įvairius, vis stiprėjančius priešininkus, kurie jį puls bangom. Šio žaidimo atitikmuo būtų „Vampire Survivors“.