

Dokumentacja projektu z Inżynieria oprogramowania A

Main Designer Marcel Kasprzycki, SCRUM director Jan Stachura,
Main developer Piotr Kociołek, Support Developer Paweł Myjak-Zasadni

12 października 2023

Streszczenie

Gra karciana z elementami rougelike stworzona za pomocą Godota w metodzie planowania SCRUM.

1 Tytuł

Karthic gra karciana

2 Nazwa robocza

Karcianka

3 Opis

Gra Karthic to karcianka z elementami Rogue-like łącząca elementy gier karcianych, przygodowych i roguelike. Gracz wcielający się w bohatera odkrywa świat poprzez przemierzanie mapy, kolekcjonując talie kart, którą wykorzysta w starciach z przeciwnikami. Talia kart zawierać będzie ataki o różnym koszcie many, i różnych obrażeniach. W walce przeciwnicy losowo będą wybierać z dostępnych ataków. Gracz rozgrywkę zacznie z 3 punktami many i kilkoma podstawowymi kartami i podstawowym ekwipunkiem, który w trakcie gry rozwinie. Celem gry będzie zgromadzenie dobrego ekwipunku pokonanie bossa.

4 Cel

5 Scenariusze

6 Implementacja

7 Podsumowanie

8 Plan Zadań Scrum

8.0.1 Sprint 1 "Wstępne przygotownia" od 03.10 Do 10.10.2023

1. Wybór tematu — Jan Stachura 1h
2. Przygotowanie gita — Marcel Kasprzycki 1h
3. Przygotowanie szkieletu dokumentacji — Piotr Kociołek 2h
4. Analiza rynku — Paweł Myjak- Zasadni 1h
5. Wybranie technologii — Marcel Kasprzycki 2h

8.0.2 Sprint 2 "Tworzenie podstaw" od 10.10 Do 17.10.2023

1. Przygotowanie wstępnych pre-asetów graficznych — Jan Stachura 10h
2. Przygotowanie klasy postaci — Marcel Kasprzycki 8h

3. Przygotowanie szkieletu ruchu i przemieszczania się po mapie — Paweł Myjak-Zasadni 12h
4. Przygotowanie systemu obrazów i przeciwników — Piotr Kociołek 7h
5. Rozwój dokumentacji — Wszyscy 5h

Spis treści

1	Tytuł	2
2	Nazwa robocza	2
3	Opis	2
4	Cel	2
5	Scenariusze	2
6	Implementacja	2
7	Podsumowanie	2
8	Plan Zadań Scrum	2
8.0.1	Sprint 1 "Wstępne przygotownia" od 03.10 Do 10.10.2023	2
8.0.2	Sprint 2 "Tworzenie podstaw" od 10.10 Do 17.10.2023	2

Spis tabel

Spis rysunków

Literatura