

# Разработка игрового ПО для персонального компьютера в жанре Квест

Команда номер 19536

6 семестр

5 участников

ФГАОУ ВО «УрФУ имени первого  
Президента России Б.Н. Ельцина»

куратор проекта:

Исаков Дмитрий Николаевич

# Участники

Гришина Татьяна - тимлид. Координирует работу команды, организовывает созвоны, ставит задачи, поддерживает связь с куратором, следит за дедлайнами, подготавливает документацию для КТ.

Потопаева Анастасия - дизайнер, геймдизайнер. Пишет сценарий для игры, рисует персонажей и сцены.

Котляров Никита - дизайнер. Рисует персонажей и сцены, подбирает варианты геймплея.

Лазуков Артём - разработчик. Реализует написание кода, продумывает стек разработки, подбирает варианты геймплея.

Шлыков Алексей - разработчик. Реализует написание кода, продумывает стек разработки, подбирает варианты геймплея.

# Задача

Разработать игровое ПО для персонального компьютера в жанре Квест. Где пользователь управляет персонажем с помощью мышки или клавиатуры выполняет действия в соответствии с игровой механикой.

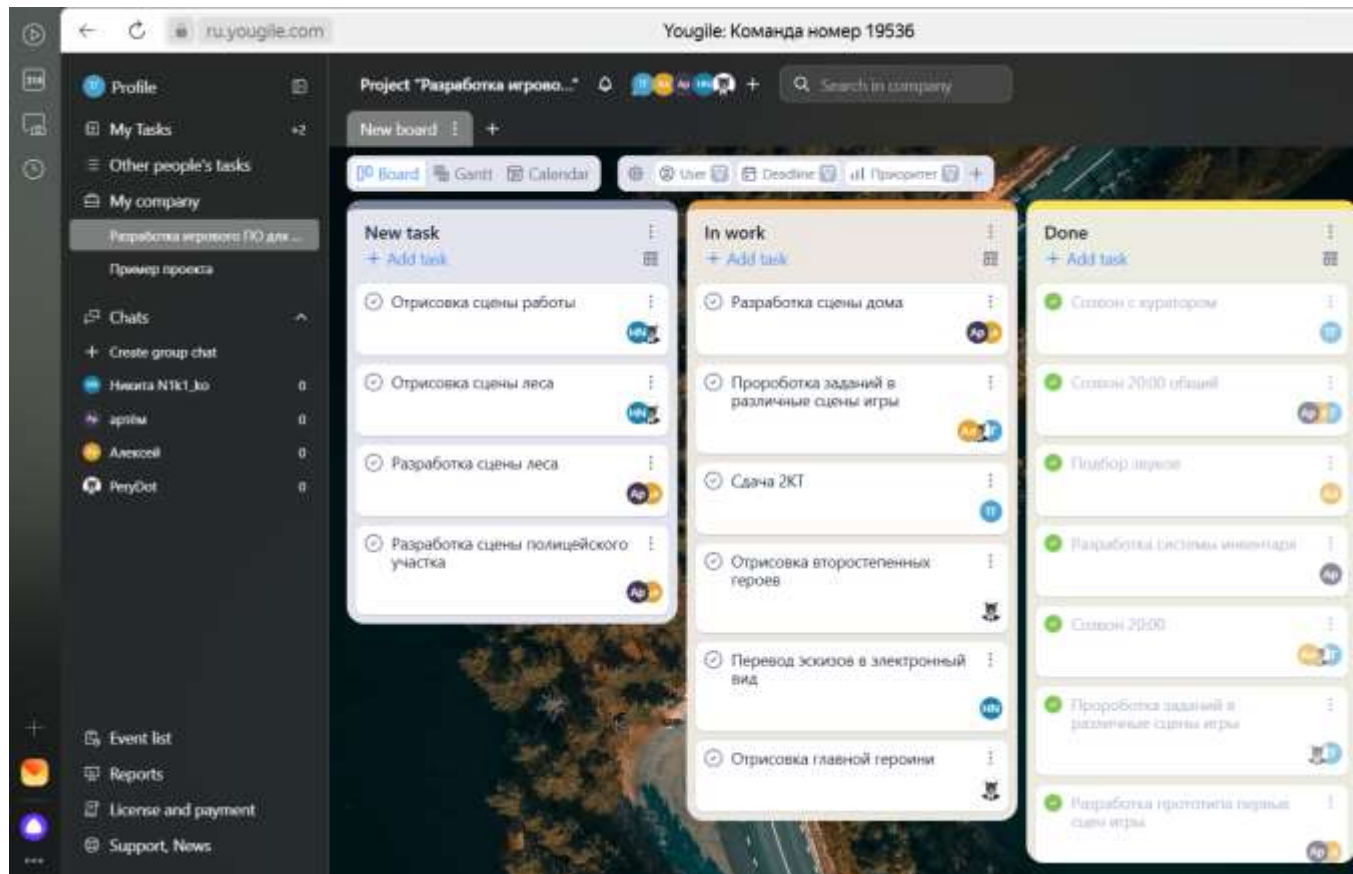
# Целевая аудитория

- Любители головоломок: Игроки, которые любят разгадывать загадки и решать логические задачи.
- Поклонники детективов и мистики: Игроки, заинтересованные в расследованиях и раскрытии тайн.
- Молодежь и взрослые: Квесты могут быть интересны как подросткам, так и взрослым. Взрослые игроки могут искать более сложные и глубокие сюжеты, в то время как молодежь может быть привлечена яркой графикой и интерактивностью.
- Поклонники визуальных новелл: Игроки, которые любят текстовые истории с выбором и развитием сюжета, могут заинтересоваться квестами.

# Выполненные задачи за спринт

					7	14	21
	Задачи до 2КТ:	Ответственный	Длительность	Дата начала	1нед	2нед	3нед
1	Созвон команды каждую неделю	Гришина Т	1 час в неделю	07.04.2025			
2	Созвон с куратором каждую неделю	Гришина Т	1 час в неделю	07.04.2025			
3	Подготовка отчета для 2КТ	Гришина Т	1 неделя	21.04.2025			
4	Разработка начала игры	Лазуков А, Шлыков А	2 недели	07.04.2025			
5	Отрисовка главной героини	Потопаева А	2 неделя	14.04.2025			
6	Перевод эскизов в электронный вид	Котляров Н	2 недели	14.04.2025			
7	Отрисовка сцены дома	Потопаева А	1 неделя	07.04.2025			
8	Пророботка заданий в различные сцены игры	Гришина Т	3 недели	07.04.2025			
9	Разработка системы квестов	Лазуков А	2 недели	14.04.2025			
10	Разработка системы инвентаря	Шлыков А	2 недели	14.04.2025			
11	Подбор звуков	Шлыков А	2 недели	07.04.2025			

# Организация работы



# Задачи на следующий сплит

8			
9	<b>Задачи до ЗКТ:</b>	<b>Ответственный</b>	<b>Длительность</b>
0	1 Созвон команды каждую неделю	Гришина Т	1 час в неделю
1	2 Созвон с куратором каждую неделю	Гришина Т	1 час в неделю
2	3 Подготовка отчета для ЗКТ	Гришина Т	1 неделя
3	4 Подготовка итогов проекта	все	2 недели
4	5 Создание диалогов в игре	Лазуков А, Шлыков А	2 недели
5	6 Создание миниигр	Лазуков А, Шлыков А	3 недели
6	7 Исправление багов	Лазуков А, Шлыков А	2 недели
7	8 Отрисовка второстепенных героев	Котляров Н, Потопаева А	1 неделя
8	9 Перевод эскизов в электронный вид	Котляров Н	2 неделя
9	10 Пророботка заданий в различные сцены игры	Потопаева А	3 недели
0	11 Отрисовка сцены леса	Потопаева А	1 неделя
.			

# Демонстрация решения



# Рефлексия

1. Не хватает времени продуктивно работать над проектом, потому что уходит много времени на другие предметы и на работу.
2. Еженедельные созвоны с куратором поддерживают стабильность нашей работы.