

Sprawozdanie programowanie projekt

„Symulacja zarządzania wytwórnią filmową”. Tematem projektu jest stworzenie symulatora zarządzania wytwórnią filmową. Gracz będzie miał możliwość dwóch opcji startowych:

a) Początkujące studio

b) Światowy potentat

-W zależności od wybranego punktu startowego gracz zajmie się zarządzaniem studiem, o odpowiedniej renomie i budżecie początkowym.

-Gracz nie ma ustalonego punktu zwycięstwa, jednak bankructwo oznacza porażkę.

-Gracz jeśli zachował wcześniej płynność finansową(przynajmniej przez rok w symulacji), będzie miał możliwość zaciągnięcia pożyczki

-W grze użytkownik zarządza budżetem wytwórni.

-Budżet gracz może przeznaczyć na wydatki stałe, kupno sprzętu, produkcję filmu, kampanię marketingową.

-W trakcie gry gracz może zakupić sprzęt(by nie musieć go wynajmować i ograniczyć wydatki).

-Podczas produkcji gracz określa cechy produkcji takie jak np. gatunek, czy budżet, a także zatrudnia członków ekipy filmowej i wynajmuje sprzęt, jeśli chce skorzystać z lepszego niż posiada, lub używa zakupionego wcześniej.

-Następnie gracz wybiera sposoby promocji filmu i przeznacza na nie odpowiednie środki.

-Gracz może też zatrudnić na stałe pracowników np. spec od marketingu, sprawia, że nasze kampanie są efektywniejsze.

-Po każdej produkcji statystyki jak np. renoma studia będą podlegać aktualizacji stosownej do sukcesu/porażki projektu.

-Przy okazji premiery naszej produkcji mogą wystąpić pseudolosowe wydarzenia, jak np. epidemia wirus, czy wzrost zainteresowania kinem, które wpłyną na zarobki z naszej produkcji.

-Postępy będzie można zapisywać.

Projekt zostanie stworzony w środowisku Microsoft Visual Studio 2019(Visual Studio 16) w języku programowania C++.