

Landscape Generator

Inżyniera Oprogramowania

Artur Bednarczyk, Dawid Grajewski, Tomasz Januszek
Politechnika Śląska
Wydział Matematyki Stosowanej
Informatyka, semestr IV

18 listopada 2018

Spis treści

1	O projekcie	3
1.1	Zespół	3
1.2	Temat	3
1.3	Cel	3
2	Projekt	3
2.1	Plany i pomysły	3
2.2	UI/UX	3
2.2.1	Zawartość	3
2.2.2	Projekty UI	3
3	Teoria	3
3.1	Losowość	3
3.2	Algorytmy	3
3.2.1	Szum Perlina	3
4	Narzędzia	4
4.1	Kontrola wersji	4
4.2	Zarządzanie zespołem	4
4.3	Środowisko	4
5	Aplikacja	4
5.1	Architektura	4
5.2	Struktury danych	4
5.3	Schemat graficzny struktury systemu	5
5.4	Komunikacja między modułami	5
6	API	5
6.1	Perlin	5

1 O projekcie

1.1 Zespół

Artur Bednarczyk, Dawid Grajewski, Tomasz Januszek.

1.2 Temat

TREŚĆ ZADANIA

1.3 Cel

Opis treści.

2 Projekt

2.1 Plany i pomysły

Co chcemy zrobić

2.2 UI/UX

2.2.1 Zawartość

2.2.2 Projekty UI

3 Teoria

3.1 Losowość

Kilka słów o losowości w naszej aplikacji.

3.2 Algorytmy

3.2.1 Szum Perlina

Szum Perlina - co to jest, opis algorytmu itp.

4 Narzędzia

4.1 Kontrola wersji

Do zarządzania kodem i wersjami projektu wykorzystujemy narzędzie Git. Korzystamy z platformy GitHub jako repozytorium dostępnego online. Wybór narzędzi służących do korzystania z repozytorium to sprawa indywidualna każdego członka zespołu, ponieważ nie ma ona wpływu na sam projekt.

4.2 Zarządzanie zespołem

Trello - Kanban Board

4.3 Środowisko

Visual Studio

5 Aplikacja

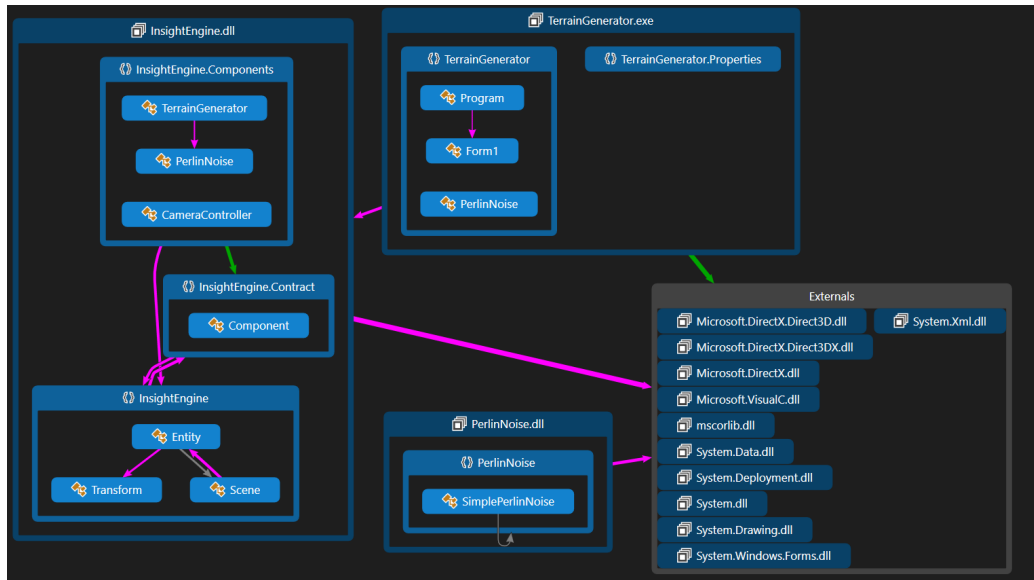
5.1 Architektura

Wzorce architektoniczne

5.2 Struktury danych

Dane przechowujemy ...

5.3 Schemat graficzny struktury systemu



5.4 Komunikacja między modułami

Jak to wszystko się komunikuje

6 API

6.1 Perlin

Tworzymy obiekt PerlinNoise, który wymaga podania rozmiaru i wymiarów.