**Agnieszka:**

Klasy statycznych obiektów (skrzynia, kryształki) – 14.03

Zapis stanu gry – 21.03

Funkcja ładująca grę z danego poziomu – 28.03

Zapis stanu ustawień – 28.03

Assety + logo

Funkcje sterujące odtwarzaniem dźwięku

Animacje

**Karolina:**

Klasy Postaci (ataki, poruszanie, interakcje, decyzja) – 14.03

Kontrolowanie bohatera itp. – 14.03

GUI (nawigacja i wygląd) – 21.03

Inventory (lista przechowująca zebrane przedmioty) – 28.03

**Jeremi:**

Kolizje (funkcja sprawdzająca czy zaszła kolizja) – 14.03

Struktura staticComponent – 14.03

Projekt poziomów i funkcje sterujące wyświetlaniem / zmianą poziomów – 23.03 – pierwsze 2 poziomy i zmiana poziomów

Przyjacielskie Npc (funkcje poruszania się za graczem)

Opisy przedmiotów