

Politechnika Świętokrzyska

Harmonogram Projekt "Ostry zakręt"

Grupa: 16B

Zespół:

Jakub Kordyka (lider)

Jakub Żyła

Sebastian Boczek

Kamil Kosowski

II Kamień milowy

- Podział pracy w zespole
- Zapoznanie się z podstawami JavaFX
- Stworzenie menu głównego
 - Graj
 - Graj online
 - Wyjdź
- Opracowanie UI przy użyciu biblioteki JavaFX
- Opracowanie mechaniki gry:
 - Ruch gracza (obsługa klawiatury, zmiana położenia)
 - Obsługa zakończenia gry
 - Personalizacja koloru gracza

III Kamień milowy

- Stworzenie serwera
- Komunikacja z serwerem
 - Synchronizacja stanu gry pomiędzy wszystkimi graczami
 - Wysyłanie informacji o pozycji gracza
- Optymalizacja
- System punktów i wyniki w menu głównym

Do obrony

- Poprawa potencjalnych błędów
- Dokumentacja
- Sprawozdanie