

Notka ze spotkania:

Rozpoczęcie prac

Osoby obecne:

Kamil Tracz, Kamil Siwek, Monika Smędzik, Artur Turak, Maksymilian Stach

Omawiane tematy:

- Specjalizacje osób uczestniczących w projekcie
- Planowane terminy prac
- Omówienie pierwszych zadań
- Wstępny zarys projektu
- Przydział zadań

Postanowienia:

Na spotkaniu omówiono wstępny plan projektu oraz rozpisano jego najważniejsze kamienie milowe. Zebrano także mocne strony uczestników projektu tak aby odpowiednio przydzielić im zadania. Zdecydowaliśmy się na język programowania Python oraz następujące środowiska pracy:

- Discord i Messenger – komunikacja
- Github – zarządzanie projektem

Planowany termin prac nad pierwszym sprintem wynosi 2 tygodnie. We wstępnym zarysie projektu podzieliliśmy go na 3 sprinty.

Materiały rozpisane na pierwszym spotkaniu:

FIELDS OF EXPERTISE:

- KAMIL (TEN CO ZARZĄDZA):

- GRAFICA

- PODSTAWA PROGRAMOWANIA

- INTERFACE - PROJEKTOWANIE

- ANIMACJE

- MAKŚ:

- PROGRAMOWANIE FRONTEND
(C++, C, PYTHON)

- INTERFACE - PROJEKTOWANIE

- PISANIE BOTÓW

- ARTUR:

- PROGRAMOWANIE BACKEND

- ~~PROGRAMOWANIE BACKEND~~ (PYTHON, PHP, CSS)

- PISANIE BOTÓW

- ROBIE NIE PODSTAWOWYCH
GRAFIK

- KAMIC:

- GRAFIKA

- ANIMACJA

- PODSTAWY PYTHONA

- MANIKA

- PROGRAMOWANIE

- (PYTHON, C++)

- FRONTEND

- PISANIE BOTÓW

BLACK ZACH

I PODSTAWOWE ZASADY:

- a. INTERFACJĘ (KONCEPT)
- b. TALIE (WYBÓR ILE)
- c. PODSTAWOWE ZASADY GRY
- d. GRAFIKI PODSTAWOWE TALII
- e. SYSTEM OBSIAWIANIA

II ROZGRYWKA

- a. GRA Z BOTEŃ
(BOT GRA STRATEGIE
PODSTAWOWA)
- b. TRYB DLA WIELU GRACZY
- c. PROJEKT STOŁU DO GRY
- d. FUNKCJONALNOŚĆ MENU
- e. SAMO UCZENIE
- ~~f. HISTORIA GIER~~
- f. HISTORIA GIER

III DODATKOWE FUNKCJE

a. SHINY DO TALII

b. ANIMACJE

c. GRA NA CZAS

d. DOPRACUWA MIĘ

INTERFACJ

e. TRYB GRY W CIEMNO

(GRACZE MOGĄLE NIĘ

WIDZĄ KARTY INNYCH,

NORMALNIE WIDZĄ

PRZYNAJMIENIĄ PIERWSZĄ)

CEL I

PRZEPISANIE WSTĘPNE
ZADAŃ:

- INTERFACE / ~~KAMIL~~ / ~~MAKS~~
= GRAFIKI KART (KAMIL(2))
- SYSTEM OBSTAWIANIA
(MONIKA, ARTUR)
- TALKIE (IMPLEMENTACJA)
(MONIKA, KAMIL(2))
- PODSTAWOWE ZASADY
GRY (IMPLEMENTACJA)
(ARTUR, MAKS, KAMIL(2))