

3scape - przegląd i planowanie sprintu

Tydzień 6

Ancient Yaks

Wersja 0.7.1, 2018-11-05

Spis Treści

Obecne założenia gry	1
Sterowanie	1
Przegląd sprintu (tygodnie 5-7)	2
Cały zespół	2
Krzysiek	2
Justyna	2
Bartek	2
Konrad	2
Zbyszek	2
Karol	3
Plan sprintu (tydzień 8)	4
Cały zespół	4
Krzysiek	4
Justyna	4
Bartek	4
Konrad	4
Zbyszek	4
Karol	4
Nieprzypisane zadania	5

Obecne założenia gry

3scape jest zręcznościowo-logiczną grą platformową, która działa na silniku Unity.

Wcielamy się w grupę trzech bohaterów, którzy tylko dzięki swoim połączonym zdolnościom są w stanie pokonywać kolejne przeszkody:

- wojownik - dysponuje on siłą, która okaże się nieoceniona nie tylko przy walce z wrogimi istotami czy niszczeniem przeszkód na drodze,
- łotrzyk - zwinne palce, spryt, zręczność czy umiejętność strzelania z łuku będą niezwykle przydatne podczas przemierzania świata pełnego zasadzek i pułapek,
- czarodziej - wiedza oraz zdolności magiczne będą niejednokrotnie jedyną opcją ratunku dla naszych bohaterów.

Bohaterowie podróżują razem, idąc jeden za drugim. W zależności od ich ustawienia w rzędzie, dysponują oni innymi umiejętnościami, które potrafią oddziaływać ze sobą w najróżniejszy sposób. Dobre przetasowywanie naszej drużyny to klucz do sukcesu w 3scape.

Sterowanie

- Poruszamy się bohaterami za pomocą klawiszy **W A D**, bądź **strzałek**.
- Zmieniamy kolejność bohaterów za pomocą klawisza **Spacji** (każdy posuwa się od lewej do prawej, chyba, że dalej nie może - wtedy się cofa),
- Klawisze **J K L** odpowiadają za umiejętności naszych bohaterów.
- Klawisz **J** odpowiada za umiejętności na lewej pozycji:
 - Mag będzie leczył drużynę.
 - Łotrzyk potrafi otworzyć skrzynię.
- Klawisz **K** odpowiada za umiejętności na środkowej pozycji:
 - Mag sprawi, że drużyna otrzyma tymczasową odporność na magiczne obrażenia.
 - Wojownik podniesie Maga, przez co drużyna będzie w stanie poruszać się szybciej i skakać dalej.
- Klawisz **L** odpowiada za umiejętności na prawej pozycji:
 - Każda postać zaatakuje.
- Klawisz **Esc** otwiera menu pauzy.

Przegląd sprintu (tygodnie 5-7)

Głównym celem tego sprintu było rozwijanie naszej gry, poprzez wprowadzanie nowych umiejętności dla naszych bohaterów oraz nauka w jaki sposób wspólnie pracować na repozytorium tak, by praca w Unity była przyjemna. Cele te udało nam się spełnić. Nowych członkowie zespołu szybko się zaklimatyzowali, co pozwoliło nam na szybszy rozwój gry.

Cały zespół

- ☑ Wymyślenie kolejnych umiejętności dla naszych bohaterów.
- ☑ Ustalenia co do korzystania z repozytorium.

Krzysiek

- ☑ Poprawa kolizji bohaterów.

Justyna

- ☑ Praca nad poziomem tutorialowym/prototypowym - wprowadzanie prostych przeszkód pozwalających pokazać zdolności bohaterów.
- ☑ Implementacja umiejętności łotrzyka - rozbrajanie pułapek/otwieranie zamków.
- ☑ Przeciwnicy od teraz zadają obrażenia.

Bartek

- ☑ Implementacja umiejętności wojownika - podnoszenie kompanów.
- ☑ Dodanie bohaterom poziomu zdrowia.

Konrad

- ☑ Zebranie feedbacku dotyczącego gry.
- ☑ Poprawienie animacji skoku.
- ☑ Implementacja umiejętności maga - leczenie drużyny.

Zbyszek

- ☑ Zebranie feedbacku dotyczącego gry.
- ☑ Ekran pauzy.
- ☑ Reset poziomu po śmierci.
- ☑ Ekran menu.

Karol

- ☑ Doprowadzenie kodu do porządku, narzucenie nazewnictwa zmiennych oraz klas.
- ☑ Implementacja umiejętności maga - ochronne pole.
- ☑ Dopracowanie sterowania.
- ☑ Przygotowanie kolejnej wersji dokumentu, który pozwoli zobaczyć jak przebiegała praca w sprincie i jakie mamy dalej założenia.

Plan sprintu (tydzień 8)

Poniżej przedstawiamy podział obowiązków na najbliższy sprint (tydzień 8). Nie jest to podział stały, a propozycja. Członkowie w zespole dowolnie mogą się zamieniać zadaniami jeżeli wyrażą taką chęć.

Cały zespół

- ☐ Wymyślenie kolejnych umiejętności dla naszych bohaterów.
- ☐ Poprawa błędów powstałych na skutek łączenia kodu z różnych gałęzi.
- ☐ Maintenance kodu i projektu.

Krzysiek

- ☐ Dodanie wspólnej kolizji.
- ☐ Wprowadzenie timera poziomu.

Justyna

- ☐ Dodanie timera dla umiejętności w postaci ładującego się paska. Pozwoli on zorientować się ile czasu zostało danej umiejętności do zakończenia działania (np. otwieranie skrzynek)
- ☐ Wprowadzenie punktacji poziomu.

Bartek

- ☐ Nałożenie na umiejętności długotrwałe (np. przenikanie) dezaktywacji przy zmianie pozycji / blokady zmiany pozycji.
- ☐ Wprowadzenie przewodnika, który będzie przekazywał graczowi wskazówki w grze.

Konrad

- ☐ Przygotowanie HUDu, na którym planujemy umieścić ikony obecnie dostępnych umiejętności, stan życia itp → razem ze Zbyszkim.

Zbyszek

- ☐ Przygotowanie HUDu, na którym planujemy umieścić ikony obecnie dostępnych umiejętności, stan życia itp → razem z Konradem.

Karol

- ☐ Projektowanie poziomu tutorialowym/prototypowym - wprowadzanie prostych przeszkód pozwalających pokazać zdolności bohaterów.

- ☐ Przygotowanie kolejnej wersji dokumentu, który pozwoli zobaczyć jak przebiegała praca w sprincie i jakie mamy dalej założenia.

Nieprzypisane zadania

Tutaj są zadania, którymi będzie się można zająć, jeżeli nasza estymata okazała się nieodpowiednia i ktoś ma za dużo wolnego czasu.

- ☐ Poprawa modeli postaci w grze.

W tym momencie nie przejmujemy się dokładnym wyglądem naszej produkcji. O ile gra nie musi być ładna, tak wypadłoby by modele (oraz ich animacje) zachowywały się w taki sam sposób, pasowały do swoich colliderów, nie działały z opóźnieniem czy demonstrowały to co robią.

- ☐ Implementacja umiejętności, którą uznamy za najpotrzebniejszą w tym momencie.

Po burzy mózgów na pewno uda nam się wymyślić nowe umiejętności. Najważniejsza z nich zostanie zaimplementowana przez nowego członka (lub osobę, która boryka się z problemem zbyt dużej ilości wolnego czasu).

- ☐ Fabuła gry.