

Stealth Recon: ZSK Breach

VLC Media Player wymagany do poprawnej działalności gry

- 19.11

Problemy z uzgodnieniem odpowiedniego terminu na ustalenie pomysłu i silnika gry

19.11

Pomysł – Gra o policyjnej infiltracji gangu

Oglądanie / czytanie setek dokumentacji, tutoriali oraz dyskusji na reddit

Setup Unreal Engine, Visual Studio oraz GitHub

Utworzenie postaci policjanta

Proste animacje

20.11

Rezygnacja z Unreal Engine

Setup SDL

20.11 - 30.11

Ćwiczenie z [poradnika](#)

*dalsza gra będzie bazowana na stanie gry z ostatniego odcinka [poradnika](#), który nie znajduje się w playliście ([link](#))

Wrzucenie projektu na GitHub:

<https://github.com/Lime0333/PDK1>

30.11

Zmiana tekstur

Dodanie możliwości strzelania

Dodanie animacji chodzenia w różne kierunki

Wybranie nazwy wygenerowanej przez chat GPT: „Stealth Recon: ZSK Breach”

01.12

Strzelanie na skos

Zoptymalizowanie systemu chodzenia i strzelania

02.12

Amunicja

HP

Dźwięki

Render przeciwnika

Przeniesienie bibliotek do projektu i ustawienie ścieżek na względne

Utworzenie działającego pliku .exe

--[stan gry na ten czas](#)-- **prawdopodobnie nie będzie działał na większości urządzeń*

03.12

Poruszanie się przeciwnika

Nowi przeciwnicy

Strzelanie przeciwników

HP przeciwników

04.12

Zmiana licznika HP z 0% - 100% na 5 znaczników, “serc”, w formie ‘#’, bo char kier nie działa

Ulepszenie strzelania przeciwników - pod odpowiednim kątem, do gracza

Dodanie nowych bibliotek do projektu, aby działał na innych urządzeniach, które nie mają ich zainstalowanych

--[stan gry na ten czas](#)--