Wersje:

Wersja stabilna

Wersja, na której pracujemy

lukasz

Mikolaj

beta

Master

Ulożenie plikow na GITHUBIE:

* Folder ReflexMeasurment (cały projekt w Unity w jednym folderze)
* Folder Installer
  + Installer.exe (zrobiony za pomocą WinRaR lub Windows Installer)
* Folder WorkPlan
  + Podział zadań (Word, ten plik) TEN PLIK
* Licencja.txt DONE
* . gitignore DONE
  + piliki pomijane w wersjach DONE
* Readme.md (text)
  + Co to za repo jest dla odwiedzających
    - Krótki opis, autorzy DONE
    - Jak używać instrukcja
    - Screeny przykładowe

Ułożenie plików w Projekcie Unity:

1.ReflexMeasurment

* Assest
  + Scenes
    - Scena1 (Main Menu)
    - Scena2 (Gra/test)
    - Scena3 (Podsumowanie wyników)
  + Prefabs
    - Broń
    - Przeciwnik
  + Scripts
  + Graphic
    - Broń (blender 3D)
    - Przeciwnik (blender 3D)
* Packages
* Project Settings
* ustawienia.util
* wyniki.csv

# Unity Starts (Logo Unity)

# Scena 1 Main Menu

Credits:

Mikołaj Szawerda & Łukasz Sztukieiwicz

Version 1.5.2s

START

Po kliknięciu start ładuje się scena 2

# Scena 2

Esc: aktywuje PauseMenu – czas:0

celownik=myszka

cel

broń

8/15

20 pkt

Poprzednie trafienie:

GAME IS PAUSED

RESUME

RESTART

MAIN MENU

QUIT

ESC/RESUME czas:1 dezaktywacja „PauseMenu”

# Scena 3

…………………..

Twój Nick:

Zapisz wynik

Gratulacje!

Twój wynik to: 6969

W czasie: 24h