

Gliwice, 21 marca 2023

Projekt Grafika Komputerowa

# Arena Zombie

Grupa 1 - Sekcja 1

Skład sekcji:

- Michałuszek Jakub
- Grabarczyk Mateusz
- Hotłoś Patryk

## Treść zadania

Głównym celem jest stworzenie gry typu Arena Zombie, podczas której gracz będzie musiał stawić czoło kilku falom przeciwników, przy czym podczas ostatniej fali pojawić ma się boss, który będzie znacznie trudniejszym przeciwnikiem do pokonania. Za pokonanych przeciwników gracz dostawać będzie punkty, które będzie mógł wymienić na coraz to lepsze bronie. W grze będzie znajdowało się również menu startowe.

## Analiza zadania

Narzędzie, z którego będziemy korzystać to Roblox Studio. Roblox Studio to edytor gier, który umożliwia tworzenie gier w środowisku Roblox. Jest to aplikacja desktopowa, która pozwala na tworzenie gier za pomocą drag-and-drop oraz skryptowania w języku Lua. Dzięki Roblox Studio, twórcy gier mogą projektować i budować światy wirtualne, dodawać postaci, elementy gry, muzykę i wiele innych. Po ukończeniu projektu, twórca może opublikować swoją grę na platformie Roblox, gdzie inni gracze mogą ją odkrywać i grać w nią.

Wykorzystane przez nas elementy laboratorium to:

- Programowanie. Środowiska graficzne
- Wykrywanie kolizji
- Przekształcenia afiniczne

Jeśli chodzi o organizację zadań i podział pracy w zespole, będziemy korzystać z narzędzia Trello, do którego link znajduje się poniżej:

<https://trello.com/invite/projectgkarenazombie/ATTIe18663687a3f869311d5c9f5a1acb0933788A5F5>

Repozytorium GitHub, na którym będziemy dokumentować naszą pracę znajduje się poniżej:

<https://github.com/MateuszGrabarczyk/Arena-Zombie>

## Planowany rozkład prac nad projektem

Imię i nazwisko	Zadania						
	21.03	4.04	11.04	18.04	25.04	9.05	16.05
Jakub Michałuszek	Zapoznanie ze środowiskiem Roblox oraz językiem programowania LUA <a href="#">Roblox Studio 2023: Lua / Luau Scripting &amp; Modeling Basics   Udemy</a>	Wstępne zaprojektowanie rozgrywki i mapy gry  Konfiguracja środowiska	Stworzenie mapy gry oraz wstępna konfiguracja graficzna mapy	Dodanie broni do gry Stworzenie mechaniki broni, określenie zachowań oraz interakcji	Testowanie dotychczasowych efektów pracy nad grą, wykrywanie błędów oraz niechcianych interakcji podczas rozgrywki.	Zaprojektowanie przeciwników oraz ich mechaniki (zombie),	Przetestowanie gry pod względem błędów Stworzenie dokumentacji końcowej
Mateusz Grabarczyk			Przygotowanie assetów	Stworzenie sklepu, w którym można kupować broń		Zaprojektowanie końcowego przeciwnika (boss'a) posiadającego zwiększone parametry	
Patryk Hotłoś			Stworzenie menu startowego gry	Stworzenie waluty, którą zbiera gracz i jej przechowywanie		Stworzenie przebiegu gry (Fale przeciwników, finalna fala z boss'em)	