**1. Nazwa**

„Principal”

**2. Skład Zespołu**

Klasa 3c:

\* Piotr Romaszko

\* Kacper Waszewski

\* Maciej Korpalski

\* Wojciech Kulinicz

**3. Cel główny projektu**

W "Principal" wcielasz się w dyrektora szkoły, zarządzając wszystkim – od budżetu po relacje z uczniami i nauczycielami. Twoje decyzje wpłyną na rozwój placówki, atmosferę w szkole i wyniki edukacyjne uczniów. Czy poprowadzisz szkołę ku sukcesowi, czy zmierzysz się z wyzwaniami, które mogą zrujnować jej reputację?

**4. Zakres funkcjonalności - MVP**

\* System zapisu

\* System decyzji

\* Fabuła

**5. Technologie**

Języki programowania:

\* C#

Frameworki:

\* Unity

Narzędzia:

\* Github (kontrola wersji)

\* Visual Studio / Visual Studio Code (skrypty C#)

\* FL Studio (soundtrack)

\* Pixel Art Studio (Tekstury)

**6. Architektura systemu**

Gra oparta na silniku Unity, zapis na dysk

**7. Harmonogram prac dla 4 etapów**

Etap 1:

\* Menu główne

\* Implementacja menu głównego

Etap 2:

\* Oprawa graficzna

Etap 3:

\* Fabuła

\* Oprawa dźwiękowa

\* System statystyk

Etap 4:

\* Implementacja fabuły

\* Implementacja dźwięku

\* Implementacja grafiki

\* Bugfixing

**8. Kryteria sukcesu**

\* Gracz może podejmować wybory i widzieć ich skutki

\* Decyzje wpływają na statystyki i rozgrywkę

\* Gra działa

**9. Potencjalne ryzyka**

\* możliwe występowanie bugów

\* problemy z systemem zapisu