

**TSM – sprawozdanie grupowe nr 1**  
(ćwiczenia lab. lato 2017)

Imię i nazwisko	Adres e-mail	Data złożenia
kierownik Piotr Maleszczuk	<a href="mailto:piotr.maleszczuk@student.put.poznan.pl">piotr.maleszczuk@student.put.poznan.pl</a>	31.03.2017r.
Łukasz Błaszczak	<a href="mailto:lukasz.r.blaszczak@student.put.poznan.pl">lukasz.r.blaszczak@student.put.poznan.pl</a>	
Przemysław Burdelak	<a href="mailto:przemyslaw.burdelak@student.put.poznan.pl">przemyslaw.burdelak@student.put.poznan.pl</a>	

**1. Temat projektu:** Mobilna gra Lau Kata Kati

**2. Przydział zadań członkom zespołu:**

Każdy uczestnik projektu będzie zaangażowany we wszystkie etapy podczas tworzenia aplikacji. Szczegółowy podział pracy będzie przydzielany na bieżąco przez kierownika projektu, podczas tworzenia projektu.

**3. Tematy zadań własnych kierownika:**

- a) Przygotowanie zdalnego repozytorium oraz środowiska realizacji aplikacji.
- b) Rozpisanie projektu z wyszczególnieniem zadań na Trello.
- c) Koordynacja prac uczestników projektu.

**4. Harmonogram realizacji projektu**

<i>Lp.</i>	<i>Opis zadania</i>
1.	Przygotowanie zdalnego repozytorium
2.	Przygotowanie środowiska programistycznego
3.	Przygotowanie środowiska Unity oraz założenie wstępnego projektu
4.	Rozpisanie projektu na Trello, podzielenie na poszczególne zadania wykonywane przez cały czas projektu.
5.	Utworzenie menu startowego gry (ekran główny, opcje, sklep)
6.	Implementacja rozgrywki – logika gry
7.	Implementacja gry jednoosobowej - SI
8.	Komunikacja Bluetooth
9.	Implementacja gry wieloosobowej
10.	Dodanie reklam
11.	Testy i ewentualne poprawki

**5. Metodologia projektowania i implementowania**

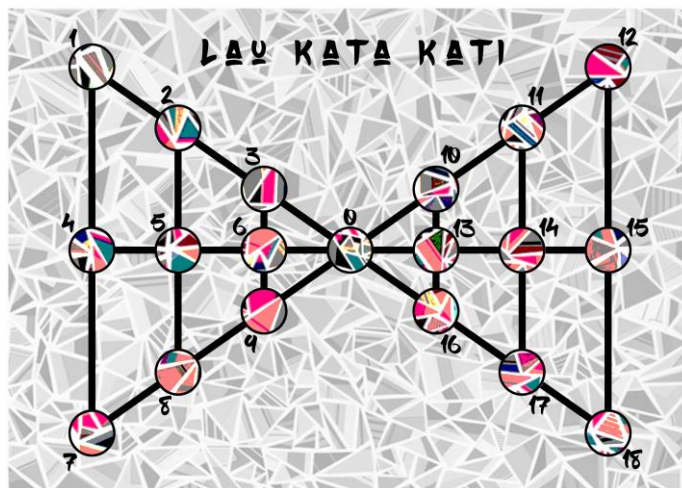
Aplikacja będzie realizowana wg. wzorca projektowego MVC. Korzystanie z wymienionego wzorca wprowadza wiele wygody i przejrzystości projektu. W obecnym momencie jest to bardzo popularny wzorzec projektowy.

**6. Omówienie wykonanych dotychczas prac związanych z zapoznawaniem się z problematyką projektu, w tym uwagi dotyczące zrealizowanych programów źródłowych i ich dokumentacji:**

**a) Zapoznanie się z zasadami gry**

Źródło: [https://en.wikipedia.org/wiki/Lau\\_kata\\_kati](https://en.wikipedia.org/wiki/Lau_kata_kati)

**b) Przygotowanie grafiki planszy**



**c) Stworzenie podstaw projektu Unity**

**7. Rysunek poglądowy aplikacji wykonywanej przez zespół projektowy**

(legenda:

- ikonka użytkownika (np. jak aktor w UMLu),
- prostokąt: moduł programowy aplikacji
- prostokąt z zaokrąglonymi narożnikami: dane
- strzałka pojedynczą linią przerywaną: powiązanie ikonki użytkownika z danymi lub modulem aplikacji
- strzałka pojedynczą linią ciągłą: powiązanie danych z modulem programowym
- strzałka podwójną: przepływ sterowania pomiędzy modułami programowymi,
- walec: baza danych jako całość)

**8. Opcjonalny model aplikacji**

(można podać odpowiedni zestaw diagramów UML)

**9. Specyfikacja ważniejszych algorytmów**

Wejście: (podać postać danych wejściowych algorytmu)

Wyjście: (podać postać wyników algorytmu)

Metoda: (scharakteryzować kroki algorytmu za pomocą schematu blokowego, pseudokodu, diagramu itp.)

**10. Środowisko realizacji aplikacji**

Zintegrowane środowisko Unity używane do tworzenia gier video na PC, konsole, urządzenia mobilne.

Środowisko programistyczne Visual Studio 2015 formy Microsoft.

## **11. Omówienie implementacji**

(podać kod najważniejszych opracowanych fragmentów aplikacji wraz z komentarzem)

## **12. Opcjonalna instrukcja użytkownika aplikacji oraz przeprowadzone testy**

(ekrany użytkownika – dotyczy zespołów, które zbudują fragment aplikacji z interfejsem użytkownika; metoda testowania i jej wyniki)

## **13. Podsumowanie i możliwe kierunki rozwoju aplikacji**

(jak przebiegała praca w zespole, ocenić poziom zaangażowania członków zespołu projektowego; czy praca przebiegała zgodnie z przyjętym harmonogramem? co się udało, a co nie i dlaczego? ocenić przydatność metodologii projektowania i implementowania oraz trafność doboru narzędzi i środowisk programistycznych; podać wytyczne dot. pielęgnacji oprogramowania i możliwości jego rozwijania w przyszłości)

## **14. Spis literatury**