

IJA 2022/2023 (2. Úkol)

Vedúci tímu: Matúš Tábi, xtabim01

Člen tímu: Adrián Horváth, xhorva14

Priorita: 5 – najväčšia, 1 – najmenšia

PRIORITA	POŽIADAVKY	VLASTNÍK	DÁTUM	
5	Grafické rozhranie aplikácie Pac-Man	M. Tábi	20.4.2023	
5	Ovládanie Pac-Mana	A. Horváth	25.4.2023	
5	Samovoľné pohybovanie sa duchov naprieč bludiskom	M. Tábi	25.4.2023	
5	Ovládanie Pac-Mana myšou (path finding algoritmus)	A. Horváth	28.4.2023	
5	Ukončenie hry	M. Tábi	25.4.2023	
4	Logovanie hry	A. Horváth	30.4.2023	
4	Interaktívne prvky	M. Tábi	2.5.2023	
2	Výber módu pohybu Pac-Mana	A. Horváth	28.4.2023	
3	Módy prehrávania logovanej hry	A. Horváth	30.4.2023	
5	Založenie repozitára na verzovanie projektu	Obaja	31.3.2023	Splnené
1	readme.txt – základný popis projektu	Obaja	6.5.2023	
1	requirements.txt – aktualizovaný zoznam požiadavkou	Obaja	6.5.2023	
5	Vytvorenie základnej adresárovej štruktúry	Obaja	31.3.2023	Splnené
3	Obrázky pre rôzne políčka bludiska a objekty	M. Tábi	20.4.2023	
5	Finálna verzia projektu	Obaja	7.5.2023	