

# Rozdział 1 Analiza istniejących rozwiązań:

## Charakterystyka istniejących narzędzi do tworzenia dynamicznych kampanii w grach komputerowych

## Słabe strony analizowanych rozwiązań

## Propozycje unikania słabych stron w projekcie

# Rozdział 2 Charakterystyka narzędzi technologicznych

## 2.1 Charakterystyka narzędzi technologicznych

# Rozdział 3 Założenia projektowe i architektura projektu:

## 3.1 Wymagania projektowe narzędzia wspomagającego tworzenie dynamicznych kampanii w grach komputerowych

## 3.2 Architektura projektu narzędzia wspomagającego tworzenie dynamicznych kampanii w grach komputerowych.

# Rozdział 4 Implementacja projektu:

## 4.1 Implementacja poszczególnych komponentów narzędzia wspomagającego tworzenie dynamicznych kampanii w grach komputerowych

## 4.2 Wyjaśnienie kluczowych fragmentów kodu

# Rozdział 5 Prezentacja wyników testów

## 5.1 Plan testów jednostkowych

## 5.2 Testy integracyjne

## 5.3 Analiza wyników testów