

Aero Game

Spis treści

1. Wstęp

1.1 Streszczenie

1.2 Cel

1.3 Zakres

2. Ogólny opis

2.1 Walory Użytkowe

2.2 Narzędzia produkcji

2.3 Model produkcji

3. Funkcjonalność Programu

3.1 Sterowanie

3.2 Wymagania ogólne

4. Harmonogram prac

1.1 Streszczenie

Specyfikacja została stworzona do gry komputerowej „Aero” stworzonej z użyciem języka programowania – Python.

Gra polega na poruszaniu się statkiem kosmicznym oraz pokonywaniu wrogich obiektów.

1.2 Cel

Celem gry jest zniszczenie jak największej ilości asteroid, po zniszczeniu fali asteroid przylatuje następna fala przeszkód. W przypadku zderzenia z asteroidą gracz przegrywa. Oprogramowanie ma cel rozrywkowy do użytku niekomercyjnego.

1.3 Zakres

Zakres obejmuje wytworzenie gry od podstaw do otrzymania finalnej wersji spełniającej wszystkie wymagania.

2.1 Walory użytkowe

Zaletą oprogramowania jest możliwość rozwijania koordynacji wzrokowo-ruchowej oraz rozrywka umożliwiająca spędzenie czasu korzystając z gry komputerowej.

2.2 Narzędzia produkcji

Gra zostanie napisana w języku python z wykorzystaniem w głównej mierze biblioteki pygame

2.3 Model produkcji

„Aero” zostanie utworzone przy pomocy ewolucyjnego modelu produkcji co za tym idzie istnieje możliwość zmiany niektórych elementów/projektu gry.

3.1 Sterowanie

Program będzie obsługiwany przy pomocy myszki.

Gra zostanie stworzona w środowisku 2D, a więc poruszać się będziemy przyciskami WSAD.

Za wystrzał pocisku ze statku odpowiada

przycisk spacja.

Klawisz ESC służy do wyjścia z gry.

3.2 Wymagania ogólne

Kamera gry znajduje się „z boku”.

Sterujemy statkiem kosmicznym niszczącym asteroidy za pomocą pocisków.

Asteroidy zostaną zniszczone po jednym celnym trafieniu pociskiem.

Statek kosmiczny posiada nieograniczoną ilość pocisków.

Prosty napis informujący o końcu gry w przypadku przegrania.

4. Harmonogram prac

Ze względu na tworzeniu gry w oparciu o model ewolucyjny zakłada się ciągłą pracę nad projektem, który będzie udoskonalany oraz sprawdzany co tydzień.

Niekomercyjnego).

3.12.2018	Dodanie tekstury statku, zaimplementowanie poruszania się obiektem gry.
10.12.2018	Dodanie do gry asteroid, zaimplementowanie tła gry
17.12.2018	Utworzenie kolizji między asteroidami, a statkiem.
24.12.2018	Dodanie możliwości wystrzeliwania pocisków ze statku
7.01.2018	Kolizja między pociskami statku, a asteroidami oraz resztą obiektów w grze.
14.01.2018	Debuggowanie gry
14.01.2018	Planowanie oddanie w pełni sprawnego oprogramowania

Za projekt odpowiada Robert Kwiatkowski.

