

Sprawozdanie z przebiegu Sprintu: Catan Online

Szymon Hładyszewski

27 listopada 2025

Repozytorium kodu:

<https://github.com/wojteq18/catan-frontend/tree/szymon>

1 Wnioski dotyczące przebiegu Sprintu (Retrospektwa)

W tej sekcji przedstawiono analizę pracy wykonanej w ostatnim cyklu twórczym. Zespół skupił się na fundamentach technologicznych aplikacji, co zaowocowało stabilną bazą pod przyszłe funkcjonalności.

1.1 Co zostało zrobione dobrze

- **Synchronizacja Backend-Frontend:** Integracja warstwy serwerowej z klientem przebiegła pomyślnie. Dane są przesyłane płynnie, a stany gry są poprawnie odwzorowywane po obu stronach aplikacji.
- **Logika działania serwera:** Rdzeń silnika gry został zaimplementowany prawidłowo. Serwer stabilnie zarządza rozgrywką, waliduje ruchy i utrzymuje spójność sesji.

1.2 Obszary do usprawnienia (Frontend)

Mimo poprawnej komunikacji z serwerem, warstwa wizualna i interfejs wymagają poprawek w konkretnych mechanikach gry:

- **Działanie Złodzieja (Robber):** Należy znacząco usprawnić obsługę Złodzieja po stronie klienta. Obecny mechanizm wyboru pola oraz wizualizacja blokady surowców nie są wystarczająco intuicyjne i wymagają poprawy płynności działania.
- **Funkcjonalność Kart Rozwoju:** Interfejs zarządzania kartami rozwoju (Development Cards) wymaga przebudowy. Należy usprawnić mechanizm kupowania, wyświetlanego oraz aktywacji kart (np. Rycerza czy Budowy Dróg), aby gracz miał jasną informację zwrotną o skutkach ich użycia.

2 Plan na kolejny Sprint

Zgodnie z przyjętymi założeniami, kolejny etap prac skupi się na interakcji między graczami, domknięciu logiki gry oraz warstwie wizualnej.

2.1 Planowane funkcjonalności

1. **Negocjacje i handel:** Implementacja mechanizmu wymiany surowcami pomiędzy graczami. System pozwoli na składanie ofert i ich akceptację w czasie rzeczywistym.
2. **Logika działania Złodzieja:** Oprócz poprawek frontendowych, zostanie wdrożona pełna logika backendowa dotycząca utraty kart przy wyrzuceniu liczby 7 oraz blokowania przychodów z pól okupowanych przez Złodzieja.
3. **Czat na żywo:** Dodanie modułu komunikacji tekstowej wewnętrz pokoju gry, umożliwiającego graczom rozmowę w trakcie rozgrywki.

2.2 Zmiany wizualne

- **Motyw Starożytny:** Całkowita wymiana obecnych grafik roboczych na docelowe assety w stylu antycznym. Obejmuje to wygląd pól, kart surowców, pionków oraz interfejsu użytkownika (UI), aby nadać grze spójny klimat.

3 Podsumowanie

Bieżący stan projektu charakteryzuje się stabilnym backendem. Najbliższy sprint będzie kluczowy dla grywalności (mechanika handlu i kart rozwoju) oraz dla odbioru estetycznego aplikacji (wdrożenie nowego stylu graficznego).