# Zadávací list ročníkového projektu IT

**Jméno a příjmení: Šimon Petr Marjanko**

**Třída: 3ITB**

**Název práce:** Bájná Knihovna

**Vedoucí práce: Bc. Vratislav Medřický**

**GitHub/GitLab URL: https://github.com/Simoneuu/Rocnikovka2023.git**

## Cíl práce

Cílem této práce je vytvořit hru na mobil pro širokou veřejnost. Hra bude na způsob pokemon go. Hráč bude chytat bájné bytosti po Ústeckém kraji. Bytosti pro hru jsou inspirovány knihou Bájná knihovna. Hra je také určená pro skupiny lidí (třída ve škole). Pomocí hry se bude moc chodit na výlety po okolí, ve větších skupinkách lidí. Hráči budou moct získat odměny (merch, jízdnenky).

## Rozpis cílů

### Říjen (0/100)

### Listopad (0/100)

* Návrh konceptu a cílů aplikace.
* Myšlenková mapa

### Prosinec (0/100)

* Návrh hracího prostředí a následná prezentace

### Leden (0/100)

* Představení projektu a zajištění jeho financování

### Únor (0/100)

* Tvorba postavy v blenderu
* Ukázka a popis postavy
* Návrh vzhledu a vlastností postav

### Březen (0/100)

* Tvorba postavy „Hejkal“
* 3D sken prvních 3 postav (celkem 30)
* Oprava a ořezání modelu

### Duben (0/100)

* Zadaná práce od zadavatele (rigging postav)

### Květen (0/100)

* Zadaná práce od zadavatele

### Červen (0/100)

* Zadaná práce od zadavatele

## Splněné cíle označit!

## Poznámky vedoucího

-- text pozámky --

Navrhovaná známka vedoucího práce: **\_\_\_\_\_\_**