

Protokół założycielski

- Dnia 01.03.2016 została utworzona grupa projektowa w celem wykonania zadania programistycznego „Gra zręcznościowa na platformie Android – Space Invader”
- Przewidywana data zakończenia projektu: 31.05.2016r. Jeśli projekt nie zostanie zakończony w pierwszym terminie to przewidywany jest drugi termin zakończenia projektu: 07.06.2016r. Zespół zostanie rozwiązany po zakończeniu projektu w odpowiednim terminie.
- W skład grupy wchodzi:
 - Patryk Rygas – Kierownik projektu, programista, analityk
 - Dawid Dąbrowski – Programista, projektant
 - Karolina Kaczmarek – Programista, dokumentalista
 - Michał Wójcik – Programista, grafik
 - Artur Jaświłek – Programista, tester
 - Justyna Jarkiewicz – Dokumentalistka, grafik
- Tytuł projektu:

Kierownik projektu: Patryk Rygas (programista, analityk) – jednogłośnie wybrany w sposób demokratyczny.
- Zasady współpracy w grupie:
 - Wszystkie przydzielone nam zadania zobowiązujemy wykonywać terminowo.
 - Wszyscy angażujemy się w pracę i jesteśmy odpowiedzialni za wyniki.
 - Szanujemy oraz wspomagamy się nawzajem.
 - Doceniamy pracę i zaangażowanie innych.
 - Uwagi zgłaszamy do kierownika projektu.
 - Podnosimy motywację i zaangażowanie w zespole.
 - Nie używamy wulgarnych wyrażen przeciwko drugiej osobie.

- Ważne, aby każdy członek zespołu otrzymał określoną funkcję lub mógł sam ją wybrać.
- Cel projektu:

Celem projektu jest stworzenie prostej gry zręcznościowej nawiązującej klimatem do kultowych gier typu „Galaxian”, „Space Invader” znanych z konsoli Pegasus, Atari, Commodore oraz telefonów komórkowych starszej generacji.

- Opis Funkcjonalny:

1. Generowanie planszy
2. Generowanie bohatera
3. Generowanie przeciwników
4. Funkcja poruszania bohatera w lewo i prawo
5. Funkcja strzelania bohaterem
6. Funkcja niszczenia przeciwników
7. Funkcja zliczania punktów
8. Funkcja utraty życia
9. Funkcja zakończenia gry
10. Funkcja najwyższego wyniku

- Specyfikacja funkcji:

1. Generowanie planszy – Ustalenie na którym trybie gramy: Modern lub retro. Wyczyszczenie menu oraz wypełnienie okna odpowiednim tłem w formacie jpg z pliku zależnie od trybu w którym gramy.
2. Generowanie bohatera – Ustalenie pozycji startowej. Wczytanie grafiki statku z pliku zależnie od trybu w którym gramy.

3. Generowanie przeciwników - Ustawienie przeciwnika wczytując tym samym jego grafikę z pliku odpowiadającemu planszy na której gramy. Przesunięcie x o (n) i ustawienie kolejnego przeciwnika i tak do końca linii po czym zwiększenie y o (n) i ustawienie kolejnych przeciwników. Przeciwnicy mogą zajmować maksymalnie jedną trzecia ekranu patrząc od góry.

4. Funkcja poruszania statkiem w prawo i w lewo - Nasłuchiwanie klawiatury w oczekiwaniu na wciśnięcie przycisku: strzałka w lewo lub strzałka w prawo. Po przechwyceniu kliknięcia funkcja oblicza nowe współrzędne dla wartości x w przypadku strzałki w lewo odejmuje 25 w przypadku strzałki w prawo dodanie 25. Po tym następuje sprawdzenie czy nowa wartość nie wychodzi za obszar planszy jeśli nie wychodzi statek jest usuwany i rysowany na nowych współrzędnych. W przypadku przekroczenia zakresu nie jest wykonywane przesunięcie i współrzędne wracają do starych wartości.

5. Funkcja strzelania gracza- funkcja czeka na wciśnięcie przycisku „spacja” po czym tworzy nowy obiekt który jest pociskiem. Jego współrzędne startowe są identyczne co współrzędne gracza. Co 0,1 Y pocisku jest zmniejszane o 10 dzięki czemu pocisk się przemieszcza w stronę przeciwników. Jeśli współrzędne x i y pokryją się z współrzędnymi przeciwnika jest on niszczone. Przy wystrzeleniu pocisku z magazynka jest zabierany jeden strzał.

7. Rola i odpowiedzialności:

- Patryk Rygas - pełni rolę jako kierownik projektu oraz programista. Odpowiada za nadzór nad wykonaniem projektu zgodnie z harmonogramem prac. Odpowiada za
- Dawid Dąbrowski - pełni rolę jako programista oraz projektant. Odpowiada za zaprojektowanie oraz stworzenie szkieletu aplikacji, optymalizację wydajności i jakości istniejącej aplikacji, projektowanie klas, metod i obiektów.

- Karolina Kaczmarek –Programista odpowiadający zarówno za kod jak i za dokumentację .
- Michał Wójcik – Odpowiada za stworzenie prostego i przejrzystego, a zarazem estetycznego interfejsu użytkownika.
- Artur Jaświłek – Wszechstronny.
- Nagrody i kary:
 - Nagrody: Za pracę zgodnie z harmonogramem uczestnicy projektu pozytywną ocenę z wpisem do indeksu.
 - Kary: W przypadku niewywiązania się z obowiązków w procesie realizacji projektu, osoby należące do grupy mogą wykluczyć daną osobę z projektu.
- Rozwiązanie grupy: Rozwiązanie grupy następuje po zakończeniu prac projektowych.
- Postanowienie końcowe: Do projektu dopuszcza się wprowadzenie najwyżej trzech zmian, które nie będą miały wielkiego wpływu na funkcjonalność niniejszego projektu.
 - Zostaną sporządzone trzy kopie umowy, po jednym egzemplarzu dla każdej ze stron.
 - Umowa zaczyna obowiązywać w dniu, w którym zostanie podpisana i obowiązuje do 08.06.2016.

Patryk Rygas

Dawid Dąbrowski

Karolina Kaczmarek

Michał Wójcik

Artur Jaświłek

Justyna Jarkiewicz