

Spotkanie 4: 28.05.2024

Spotkanie odbyło się w godzinach 21:15 – 22:30, na kanale głosowym w komunikatorze Discord. Celem spotkania było omówienia przez każdego z **4** członków wykonanej pracy, oraz zdecydowaliśmy o sposobie połączenia kodu oraz wprowadzeniu nowych rozwiązań.

Posiadając funkcjonalny prototyp gry, zdecydowaliśmy się aby w kolejnym sprincie skupić się na refraktoryzacji kodu (będzie podlegał ogólnym zasadom pisania kodu), aby był bardziej czytelny oraz usprawnieniu działania funkcji. Każdy otrzymał serię zadań i deadline'y w celu usprawnienia pracy podczas etapu.

Na kolejne spotkania zaplanowane jest również zaimplementowanie wszystkich dostępnych grafik i animacji, utworzenie menu oraz funkcji pauzy, paska energii/maną uzupełniającego się poprzez podniesienie pick-up'a i zużywający się w miarę wykonywania ataków, usprawnienie mechaniki pocisku oraz stworzenie oprawy dźwiękowej gry.



Zdjęcie 1 – Zdjęcie przedstawiające uczestników spotkania