

Przewidywany harmonogram prac:

Etap pierwszy :

1. wybór gatunku gry
2. wybór tytułu gry

Etap drugi:

1. Wykonanie modeli podstawowych elementów gry:
 - a. awatarów graczy
 - b. różnego typu elementów otoczenia (np.: drzew ,pojazdów)
2. Wytworzenie prototypu gry :
 - a. wytworzenie pierwszej planszy/pierwszych plansz w raz z połączenie w logiczna całość
 - b. testy mające na celu wykrycie ewentualnych błędów oraz ich naprawa

Etap trzeci:

1. wykonywanie kolejnych plansz składowych
2. wytwarzanie kolejnych elementów gry
3. łączenie utworzonych elementów w całość (generowanie lokacji/plansz)
4. dodanie dźwięków rozgrywki
5. Testy wytworzonych plansz przed dołączeniem do głównego ciała gry oraz naprawa ewentualnych błędów

Etap czwarty oddanie pierwszej wersji gry , jeśli będzie wystarczająca ilość czasu to będą oddawane kolejne wersje gry w których mogą wystąpić następujące zmiany:

1. Powiększenie już istniejących plansz o nowe elementy rozgrywki
2. Dodanie dodatkowych plansz do gry
3. Naprawa wykrytych błędów

Wymagania stawiane grze :

- Przyjemna i wciągająca rozgrywka
- Stabilna podczas użytkowania
- Główna część prac zostanie wykonana przy pomocy narzędzia „Unity 3D Pro Ver-4.5.5”