## Semestrálny projekt z extrémneho programovania – team Úderníci

Naprogramujeme vlastnú verziu počítačovej hry Quadrax. Jedná sa o logickú hru so základnou fyzikou. Cieľom hráča je dostať postavy zo štartu do cieľa. K tomu by si mal dopomáhať využívaním objektov okolo seba a ich fyziky(napríklad potlačiť kocku z útesu, aby ju vedel použiť ako schod).

Rozpis činností:

1. Pohyb postavy/áv 4 hodiny
2. Posúvanie objektov do strán 4 hodiny
3. Gravitácia 20 hodín
4. Prepínanie spínačov 4 hodiny
5. Časovo závislé udalosti 10 hodín
6. Ukladanie a načítavanie stavu hry 10 hodín
7. Level design 10 hodín
8. Grafika 20 hodín

Celkom 82 hodín

Projekt budeme programovať v C# a naším vývojovým prostredím bude Visual Studio 2015. Projekt by mal byť spustiteľný ako samostatná aplikácia vo Windowse.

Na testovanie využijeme štandardný framework Visual Studia – UnitTestFramework.

Naším úložiskom zdrojových kódov bude GitHub. Prácu budeme koordinovať prostredníctvom Trella.