

Programowanie w języku C2 (Projekt)

Przemysław Młynarczyk, Paweł Karaś

Harmonogram Prac

Pierwszy kamień milowy:

1. Przygotowanie harmonogramu i podziału prac w zespole
2. Omówienie pomysłów na projekt
3. Stworzenie harmonogramu pracy
4. Instalacja i przygotowanie biblioteki graficznej SFML
5. Przygotowanie repozytorium w serwisie GitHub
6. Stworzenie menu gry
7. Stworzenie wyboru jednej z dwóch postaci
8. Implementacja graficzna postaci
9. Implementacja punktów zdrowia gracza
10. Implementacja poruszania się gracza
11. Stworzenie podstawowej mapy, na której gracz będzie się poruszał
12. Testowanie gry i ewentualne poprawki
13. Refaktoring kodu
14. Przygotowanie sprawozdania z postępów prac nad projektem

Drugi kamień milowy:

1. Implementacja potworów, które będą atakować gracza
2. Implementacja graficzna potworów
3. Implementacja punktów zdrowia potworów (wraz z czasem będzie wzrastać)
4. Implementacja poziomu trudności (wraz z czasem potworów będzie więcej)
5. Stworzenie licznika punktów - zdobywany poprzez zabijanie potworów
6. Implementacja algorytmu losującego z której strony pojawi się potwór
7. Implementacja muzyki w menu oraz w trakcie gry
8. Stworzenie paska zdrowia u potworów

9. Stworzenie i implementacja algorytmu wyznaczającego drogę do gracza
10. Dokładne testy i ewentualne poprawki błędów
11. Przygotowanie sprawozdania z postępów prac nad projektem

Pierwszy termin obrony:

1. Stworzenie dokumentacji w programie *Doxygen*
2. Sporządzenie sprawozdania
3. Optymalizacja i poprawka błędów
4. Dodanie ewentualnych ulepszeń