

Politechnika Warszawska  
Wydział Elektroniki i Technik Informacyjnych  
Instytut Informatyki

Rok akademicki 2013/2014

## PRACA DYPLOMOWA INŻYNIERSKA

Marcin Stepnowski

# Rozbudowa aplikacji SpriteBuilder o wsparcie dla silnika Cocos2d-x

Opiekun pracy:  
mgr inż. Waldemar Grabski

Ocena .....

.....

Podpis Przewodniczącego  
Komisji Egzaminu Dyplomowego

*Kierunek:* Informatyka

*Specjalność:* Inżynieria Systemów Informatycznych

*Data urodzenia:* 31 stycznia 1991 r.

*Data rozpoczęcia studiów:* 21 lutego 2011 r.

## **Życiorys**

Urodziłem się 31 stycznia 1991 r. w Ostrołęce. W latach 2008-2010 uczęszczałem do II LO im. Kamila Cypriana Norwida w Ostrołęce, do klasy o profilu matematyczno-informatyczno-językowym. W lutym 2011 r. rozpocząłem studia dzienne pierwszego stopnia na kierunku Informatyka na Wydziale Elektroniki i Technik Informatycznych Politechniki Warszawskiej.

W lipcu 2012 podjąłem pracę jako programista aplikacji mobilnych w Fundacji Festina Lente. Współpracowałem także z Instytutem Badań Stosowanych Politechniki Warszawskiej tworząc aplikację mobilną na systemy iOS. Dziedzinami wiedzy, które najbardziej mnie pasjonują na moim kierunku są gry komputerowe, aplikacje mobilne, wzorce projektowe oraz stosowanie przejrzystego stylu implementacji. Poza studiami i pracą interesuję się muzyką rockową z lat 70 oraz prowadzę małą pasiekę pszczelarską umiejscowioną w Aleksandrowie, niedaleko Ostrołęki.

.....  
podpis studenta

## **Egzamin dyplomowy**

Złożył egzamin dyplomowy w dn. ....

Z wynikiem .....

Ogólny wynik studiów .....

Dodatkowe wnioski i uwagi Komisji .....

.....

## Streszczenie

*Niniejsza praca poświęcona jest opracowaniu rozszerzenia dla programu SpriteBuilder, które pozwoliłoby na importowanie stworzonego graficznego interfejsu użytkownika do kodu źródłowego w języku C++ z wykorzystaniem silnika do tworzenia gier Cocos2d-x. Program ten jest dostępny na platformę Mac OS X, jednak generowany możemy skompilować i uruchomić na większości obecnie dostępnych systemach operacyjnych (iOS, Android, Windows, Windows Phone, Linux, Mac OS X, a także inne). Praca została zaprojektowana z myślą o łatwym i prostym wprowadzaniu zmian do projektu w przyszłości.*

**Słowa kluczowe:** *graficzny interfejs użytkownika, silnik gry, edytor*

## Abstract

**Title:** *Adding support for cocos2d-x game engine to SpriteBuilder app*

*The aim of this thesis is elaborate the extension of SpireBuilder application, which allow you to import just created graphical user interface to the source code in C++ with using game engine Cocos2d-x. This program is accessible on Mac OS X platform, however generated code we can compile and run on currently available operation systems (iOS, Android, Windows, Windows Phone, Linux, Mac OS C and more).*

**Key words:** *GUI, game engine, editor*

# Spis treści

<b>1. Wstęp</b>	1
<b>2. Organizacja projektu</b>	2
2.1. Podział zadań	2
2.2. Planowany harmonogram pracy	2
2.3. Sprawozdania ze spotkań	2
Spotkanie I - 31 marca 2015	2
Streszczenie spotkania	2
Szczegółowy opis wykonanej pracy	2
Spotkanie II - 8 kwietnia 2015	2
Streszczenie spotkania	2
Szczegółowy opis wykonanej pracy	2
<b>Bibliografia</b>	3

## **1. Wstęp**

## 2. Organizacja projektu

### 2.1. Podział zadań

**Kierownik projektu** - Domagała Bartosz

*Odpowiedzialny za*

**Architekt** - Stepnowski Marcin

*Odpowiedzialny za*

**Osoba odpowiedzialna za repozytorium** - Stepnowski Marcin

*Odpowiedzialny za*

**Dokumentalista** - Domagała Bartosz

*Odpowiedzialny za*

**Tester** - Jędrzej Modzelewski

*Odpowiedzialny za*

**Handlowiec** - Kornata Jarosław

*Odpowiedzialny za*

**Specjalista ds. Docker'a** - Kornata Jarosław

*Odpowiedzialny za*

**Programiści** - Kornata Jarosław, Modzelewski Jędrzej, Stepnowski Marcin

*Odpowiedzialny za*

### 2.2. Planowany harmonogram pracy

### 2.3. Sprawozdania ze spotkań

**Spotkanie I - 31 marca 2015**

**Streszczenie spotkania**

**Szczegółowy opis wykonanej pracy**

**Spotkanie II - 8 kwietnia 2015**

**Streszczenie spotkania**

**Szczegółowy opis wykonanej pracy**