**PYTHON PROJEKT – QUICK RACING GAME**

Opis: Celem projektu jest stworzenie jednoosobowej gry zręcznościowej polegającej na symulacji wyścigów samochodowych w 2D. Gracz ma za zadanie pokonanie wybranej liczby okrążeni w jak najkrótszym czasie. Do wyboru ma pewien zestaw pojazdów oraz map, a jego wyniki można zapisać do pliku lokalnego. W trakcie rozwoju projektu rozważone zostanie dodanie trybu offline dla dwóch graczy oraz komunikacja z gotową bazą np. Firebase, w celu przechowywania wyników.

Ozn:

Jędrzej Ziebura -> J.Z

Szymon Żychowicz -> S.Ż

**HARMONOGRAM**

1. Lab2:

* Razem: przedstawienie koncepcji oraz harmonogramu,
* S.Ż: wstępne szkielety klas car, app, vector,
* J.Z: początki implementacji fizyki (m.in. kl. Wall), rozszerzanie istniejących klas.

1. Lab3:

- Razem: podstawowe grafiki: samochodu, pierwszej mapy,

- S.Ż: początek designu menu,

- J.Z: dopracowanie fizyki, dodanie szkieletów klas: booster, stopwatch

**3.** Lab4:

- Razem: Dodanie większej ilości map,

- S.Ż: Rozszerzanie klasy Car (cechy, przyśpieszenie, itd.),

- J.Z: Implementacja klasy booster i jej działania.

**4.** Lab5:

- Razem: Dodanie większej ilości grafik, rozważenie poprawek / addycji wynikających z postępu projektu,

- S.Ż: dodanie zapisywania wyników do pliku (statystyki),

- J.Z: rozszerzenie menu o możliwości wyboru samochodu i mapy.

**5.** Lab6:

- Razem: Prezentacja prefinaalnej wersji, rozważnie trybu dwóch graczy (na jednym urządzeniu),

- S.Ż, J.Z: wspólna realizacja pomysłu z podpunktu „Razem”, zależnie od czasu.

**6.** Lab7:

- Razem: poprawianie błędów, rozważenie dodania obsługi wyników w bazie danych,

- S.Ż, J.Z: wspólna realizacja pomysłu z podpunktu „Razem”, zależnie od czasu.