Michał Wuczyński, nr 290953, zapisany na zajęcia czwartkowe o 18:00

Wiktor Hamberger, nr 308982, zapisany na zajęcia czwartkowe o 10:00

Zestaw zadań nr 1

Gra to prototyp gry z kursu "Projekt zespołowy: silnik Unity3D i wirtualna rzeczywistość LATO", nazwa robocza "Platformer 2.5D 2020"

Link do githuba: https://github.com/zsacul/Platformer2.5D\_2020

Historyjki użytkownika:

1. Uruchomienie gry

Jako użytkownik chcę uruchomić grę klikając na jej ikonę, przechodząc przez standardowe okno ustawień Unity i po odczekaniu mniej niż minuty zostać przeniesionym do ekranu, przedstawiającego kilka platform i dwie postaci człekokształtne w rzucie "z boku" (jak w starych grach z serii Mario), żebym mógł zacząć grać w grę.

2. Poruszanie się w trybie testowym

Jako użytkownik chcę, po uruchomieniu gry, móc poruszać jedną z widocznych postaci człekokształtnych za pomocą strzałek a drugą za pomocą klawiszy WSAD, mogąc chodzić, skakać, jeśli nie dotykam drabiny, i poruszać się w górę/dół jeśli dotykam drabiny, żebym mógł dotrzeć w każde miejsce próbnej mapy.

3. Praca kamery

Jako użytkownik chcę, poruszając się postaciami z gry, zaobserwować ruch kamery podążający za sterowanymi postaciami, zarazem doświadczając efektu "niewidzialnej ściany" jeśli staram się je oddalić na dystans większy niż szerokość widoczności kamery, żebym zawsze widział obie postaci na ekranie.

4. Wejście w tryb strzelania

Jako użytkownik chcę, po zidentyfikowaniu, wprowadzić ją w tryb strzelania, w tym trybie zaobserwować jej zmianę wizualną, nie mieć możliwości ruchu, i mieć możliwość wypuszczenia pocisku w kierunku kursora myszy, żebym mógł ukończyć etapy gry wymagające tej mechaniki.

Scenariusze przypadków użycia:

1. Nazwa: Uruchomienie gry

Główny scenariusz:

1. Użytkownik klika ikonę gry.
2. Komputer wyświetla standardowe okno ustawień Unity.
3. Użytkownik wybiera ustawienia gry i klika przycisk przejścia dalej.
4. Komputer pokazuje ekran startowy.
5. Użytkownik zaczyna grę.

Rozszerzenia:

2.A) Pliki gry są uszkodzone.

2.A.1) Komputer informuje o awarii (Koniec).

2. Nazwa: Poruszanie się w trybie testowym

Główny scenariusz:

1. Gracz naciska przycisk A lub D.
2. Jedna z postaci na ekranie porusza się odpowiednio w lewo lub w prawo.
3. Użytkownik naciska W.
4. Ta sama postać skacze.
5. Użytkownik jednocześnie naciska A i W.
6. Ta sama postać skacze i podczas skoku przesuwa się w lewo.
7. Użytkownik przestaje naciskać przyciski.
8. Żadna z postaci się nie porusza.

Rozszerzenia:

4.A) Postać stoi przy drabinie.

4.A.1) Postać zaczyna wchodzić na platformę wyżej.

4.A.2) Użytkownik naciska S.

4.A.3) Postać schodzi w dół po drabinie.

3. Nazwa: Praca kamery

Główny scenariusz:

1. Gracze poruszają się w wybranym kierunku.
2. Kamera podąża za nimi i jest stale wycentrowana pomiędzy postaciami.
3. Gracze zaczynają poruszać się w różne strony.
4. Kamera pozostaje wycentrowana.
5. Gracze oddalają się od siebie na całą długość ekranu.
6. Gra blokuje im dalsze ruchy w przeciwnych do siebie kierunkach, dopóki jeden nie zacznie iść w stronę drugiego.
7. Jeden z graczy zaczyna iść w stronę drugiego.
8. Ruchy postaci zostają odblokowane i gra dalej toczy się normalnym rytmem.

4. Nazwa: Wejście w tryb strzelania

Główny scenariusz:

1. Użytkownik wchodzi w tryb strzelania.
2. Postać, którą użytkownik steruje, wyraźnie zmienia wygląd.
3. Użytkownik strzela.
4. Pocisk leci w kierunku wskazanym przez gracza.
5. Gracz naciska przyciski odpowiedzialne za poruszanie się.
6. Postać nie wykonuje żadnej akcji.
7. Gracz wychodzi z trybu strzelania.
8. Postać wraca do normalnego wyglądu i znowu może się poruszać.

Rozszerzenia:

3.A) Użytkownik próbuje strzelać bez wejścia w tryb strzelania.

3.A.1) Postać nie podejmuje żadnej akcji.

8.A) Postać odchodzi na bok, ale pociski nie wychodzą poza pole widzenia kamery.

8.A.1) Pociski nie znikają dopóki nie znikną poza kamerą.