

Nazwa i akronim projektu: <i>Snake – Gra</i> <i>SG</i>	Zlecniodawca: <i>Projekt Własny</i>	Zleceniobiorca: <i>PG, WFTiMS, PJP2</i>
Numer zlecenia: <i>PG-WFTiMS-PJP2</i>	Kierownik projektu: <i>Aleksandra Ołtuszyk</i>	Opiekun projektu: <i>Dr. Inż. Patryk Jasik</i> <i>Mgr. Inż. Ewa Erdmann</i>

Zlecenie Projektowe (ZP)	Nr wersji: 1
Odpowiedzialny za dokument: <i>Aleksandra Ołtuszyk</i>	Data pierwszego sporządzenia: 12.11.16
	Data ostatniej aktualizacji: 12.11.16

Historia dokumentu				
Wersja	Opis modyfikacji	Rozdział / strona	Autor modyfikacji	Data
1	wstępna wersja	całość	Aleksandra Ołtuszyk	12.11.16

1 Wprowadzenie – o dokumencie

1.1 Cel i zakres dokumentu

- Zdefiniowanie projektu.
- Uaktualnianie i uszczegółowienie Zlecenia Projektowego.
- Zdefiniowanie harmonogramu prac Zespołu.
- Rozplanowanie harmonogramu prac między członków Zespołu Projektowego.
- Opracowanie terminów realizacji zadań, określenie ich produktów oraz osób odpowiedzialnych za nie.
- Uaktualnione cele, założenia i zakres projektu.

1.2 Odbiorcy

- Dr. Inż. Patryk Jasik
- Mgr. Inż. Ewa Erdmann
- Aleksandra Ołtuszyk

1.3 Terminologia

- PG – Politechnika Gdańska.
- WFTiMS – Wydział Fizyki technicznej i Matematyki stosowanej.
- PJP2- proceduralne języki programowania 2
- C++ – język programowania używany w projektowaniu aplikacji.
- Allegro – biblioteka graficzna służąca do przetwarzania grafiki

2 Założenia projektu/przedsięwzięcia

2.1 Wstępny opis projektu

W grze gracz kontroluje długie i cienkie stworzenie, podobne do węża, które porusza się po obramowanej planszy zbierając jedzenie (lub inne przedmioty), próbując nie uderzyć własną głową o "ściany" otaczające planszę gry, a także o część własnego ciała. Kiedy "wąż" zje kawałek jedzenia, jego ogon robi się coraz dłuższy, co utrudnia grę. Gracz kontroluje kierunek ruchu "węża" za pomocą klawiszy strzałek (góra, dół, lewo, prawo).

2.2 Zlecniodawca

- Dr. Inż. Patryk Jasik
- Mgr. Inż. Ewa Erdmann
- Projekt własny

2.3 Zleceniobiorca

- Politechnika Gdańska, Wydział FTiMS,

2.4 Finansowanie prac projektowych/finansowanie przedsięwzięcia

- brak

3 Cele i zakres projektu/przedsięwzięcia

3.1 Cele projektu – przeznaczenie wyrobu

- Stworzenie wymienionej gry
- Zdobyć wiedzę z allegro5.

3.2 Rodzaj produktu (prac projektowych/przedsięwzięcia)

- Program pozwala na przejrzystą grę.
- Program pozwala na wybór węża oraz wpisania imienia przez użytkownika
- Program zliczania punkty oraz wyznacza ranking.

- Stworzenie pełnej i przejrzystej dokumentacji realizowanego projektu.

3.3 Zakres prac

- Szkolenie z biblioteki Allegro
- Wykonanie wstępnej dokumentacji
- Zaprogramowanie spisanych celów w grze
- Testowanie aplikacji.
- Wykonanie pełnej dokumentacji aplikacji.

3.4 Warunki odbioru

4 Harmonogram prac zespołu projektowego

- Oddanie sprawnie działającej gry.

{Etap, zadania w etapach, wykonawcy, początek, koniec – w formie tabeli}

Zadanie	Opis zadania	Wykonawcy	Termin
Nauka allegro	Znalezienie dokumentacji allegro5. Zapoznanie się z biblioteką	Aleksandra Oltuszyk	01.10-12.10.16
Stworzenie wstępnej dokumentacji	Stworzenie dokumentów w celu z poprawnego zaimplementowania programu	Aleksandra Oltuszyk	13.10-16.10.16
Implementacja menu	Celem zadania jest zaimplementowanie menu w programie	Aleksandra Oltuszyk	16.10-23.10.16
Stworzenie modeli węzłów.	Stworzenie modeli węzłów, które użytkownik będzie mógł używać w swojej grze	Aleksandra Oltuszyk	23.10-27.10.16
Poprawki w programie	Poprawa stworzonego programu	Aleksandra Oltuszyk	27.10- 30.10.16
Implementacja gry	Stworzenie wstępnej gry	Aleksandra Oltuszyk	30.10-04.11.16
Klawiatura	Stworzenie możliwości kierowanie węzłem za pomocą klawiatury	Aleksandra Oltuszyk	04.11.16 -07.11.16
Zliczanie punktów	Dodanie algorytmu, który zlicza punkty zdobyte przez użytkownika	Aleksandra Oltuszyk	07.11.16 – 11.11.16
Stworzenie dokumentacji	Aktualizacja już istniejącej dokumentacji	Aleksandra Oltuszyk	12.11-13.11.16
Testowanie	Testowanie stworzonego programu	Aleksandra Oltuszyk	14.11.-21.11.16
Poprawki w programie	Poprawa występujących błędów	Aleksandra Oltuszyk	22.11.16 – 29.11.16
Stworzenie repozytorium w githubie zmiana rozdzielczości w grze	Zmiana rozdzielczości w grze Stworzenie repozytorium	Aleksandra Oltuszyk	30.11.16 – 06.12.16
Poprawa węzy	Poprawa wezy	Aleksandra Oltuszyk	07.12.16 – 13.12.16
mysz	Dodanie myszy do projektu	Aleksandra Oltuszyk	14.12.16 – 10.01.17
Poprawy z programie	Poprawy oraz testy	Aleksandra Oltuszyk	11.01.17- 24.01.17

5 Zespół projektowy

Imię	Nazwisko	Rola w projekcie	Telefon	e-mail
Aleksandra	Oltuszyk	Kierownik projektu, programista, opracowanie dokumentacji, tester aplikacji	693 928 999	aleoltus@student.pg.gda.pl

6 Podwykonawcy

Nie przewiduję