

Python Projekt - Jacek Urbanowicz, Andrzej Szarata

Gra arcade w stylu galaga/space invaders

nr. zajęć	termin	TODO:
2	21.03	plan realizacji
3	04.04	Implementacja klas - Wektor 2d, Klasy dla obiektów gracza, przeciwników Testy jednostkowe
4	18.04	Realizacja mechaniki strzelania oraz zachowań przeciwników Budowa prostego GUI przy użyciu PyGame
5	16.05	Implementacja systemu punktów oraz tabeli wyników Złożone mechaniki gry (punkty zdrowia, ulepszenia dla gracza)
6	30.05	Dokończenie GUI - menu, wygląd oraz statystyki
7	13.06	Ewentualne poprawki

zajecia	Jacek	Andrzej
3	Testy	Klasy
4	GUI	Mechaniki strzelania i przeciwników
5	Złożone mechaniki gry	Tabele i statystyki
6	menu, ranking graczy	wygląd dla elementów gry (gracz i przeciwnicy)
7	-	-