# 15.11.2017

Opracowanie struktury bazy danych – Karol Komorowski, Daniel Ciuchta

Opracowanie interfejsu użytkownika – Rafał Marchewka, Sławomir Zadrożny

Stworzenie grafik – Sławomir Zadrożny.

# 22.11.2017

Koncepcje rozwiązań logicznych są (html)

# 4.12.2017

Aplikacja Unity

Funkcje logiczne rozgrywki – Karol Komorowski

Animacje i rysowanie interfejsu – Sławomir Zadrożny, Rafał Marchewka

Funkcje logiczne tworzenia talii – Daniel Ciuchta

# 13.12.2017

Aplikacja HTML

Funkcje logiczne rozgrywki – Karol Komorowski

Animacje i rysowanie interfejsu – Sławomir Zadrożny, Rafał Marchewka

Funkcje logiczne tworzenia talii – Daniel Ciuchta

# 14.11.2017-4.01.2018

Testy gry (upload wersji HTML na Kongregate, stworzenie jakiejś prostej strony z linkiem do Konga i klientem download).

# 3.01.2018

Przygotowanie serwera sprawdzającego (skrypty PHP) – Karol Komorowski, Daniel Ciuchta

Opracowanie prezentacji projektu – Sławomir Zadrożny, Rafał Marchewka

# 10.01.2018

Opracowanie dokumentacji:

Logika gry, serwer sprawdzający – Karol Komorowski

Struktura bazy danych, tworzenie talii – Daniel Ciuchta

Wyświetlanie grafiki i interfejsu, formatowanie dokumentacji – Sławomir Zadrożny, Rafał Marchewka

# 18.01.2018.

## Przygotowanie prezentacji ostatecznej wersji projektu

# 4.03.2018.

Strona internetowa z możliwością rejestracji i klientem WWW – Daniel Ciuchta

Skrypty walki między graczami – Karol Komorowski

Animacje kart, menu i przejść między scenami – Rafał Marchewka

Dopracowanie GUI – Sławomir Zadrożny