Komentowanie kodów.

Dokumentowanie zmian w unity

Dokumentowanie do inżynierki

1. Złączenie repo (Teraz) Done
2. Płynne przechodzenie Done (2opcje)
3. Zdefiniwać inne obiekty Done)
4. Dodać repo do BitBucketa. KP
5. Zmiana wysokości procentowa od wysokości . KP
6. Dodać dokumentacje do bitbucketa. KP
7. Nazwa gracza do rankingu.
8. Naprawić menu. MP
9. Zapisanie score do xml (oddzielna klasa).MP
10. Podpięcie do globalnych zmiennych. DW
11. Naprawić prędkość mapy. MP
12. Dodać model zamiast banana.
13. Dodac model zamiast kechupa
14. Dodac model zamiast rury.
15. Wydłużyć teksturę drogi.
16. Przeszkody na kucanie. DW
17. Przeszkody na skakanie. DW
18. Animacja na kucanie.DW
19. Animacja na kolizje (Reset poziomu animacja upadku).
20. Kinect do oddzielnej klasy. (Kincect)
21. Ekran Pauzy. (Wróć wyjście)
22. Wykrywanie pauzy przez kinecta (Kinect)
23. Wykrywanie braku gracza.(Kinect)
24. Różna częstość pojawiania się obiektów.
25. Ekran kalibracji. (Kinect)
26. Kinect poprawić kalibrację KinectManager PlayerIsCalibrated (mediana, śrendnia)(Kinect)
27. Usunąć punkt środkowy biały.
28. Rzadki bonus z dodatkowym życie.
29. Gesty obczaić
30. Menu gestami. (Kinect)
31. D
32. Muzyczka w grze.
33. Efekty dźwiękowe dla kolizji.
34. Instrukcja obsługi gestów, menu about.
35. Obrazki w menu (po temacie)
36. Dodać ustawienia mode1 lub mode2 (płynny).

Generowanie

Klucze francuskie opony, felgi, silnik, obudowa,

Budynki , ulice skrzyżowania

Poprzewracane latarnie

Powerupa na samochód gokarta( będziesz jechał gokartem)

Dodać studzienki do omijania

Śmietniki (przewrócone)

Barierki krótkie

Pachołki

Szlaban

1. Nice to have:
2. Przebiegnięte metry.
3. Różna droga, schodek.
4. Skręty drogi.
5. Motyw Mario ? ceglana deoga, animacja modeli grzybki, potworki, żółwie,
6. Odliczanie 3 2 1 start po kalibracji.
7. Ruchomy enemu prawo lewo
8. Ruchomy enemy do przodu.
9. Bonus na utratę punktów
10. Przeciwnik strzela do ciebie.
11. Strzelanie do przeciwników