Komentowanie kodów.

Dokumentowanie zmian w unity

Dokumentowanie do inżynierki

1. Złączenie repo (Teraz)
2. Płynne przechodzenie (Teraz)
3. Zdefiniwać inne obiekty (teraz)
4. Nazwa gracza do rankingu.
5. Naprawić menu.
6. Zapisanie score do xml (oddzielna klasa).
7. Podpięcie do globalnych zmiennych.
8. Wydłużyć teksturę drogi
9. Przeszkody na kucanie.
10. Przeszkody na skakanie.
11. Animacja na kucanie.
12. Animacja na kolizje (Reset poziomu animacja upadku).
13. Kinect do oddzielnej klasy. (Kincect)
14. Ekran Pauzy. (Wróć wyjście)
15. Wykrywanie pauzy przez kinecta (Kinect)
16. Wykrywanie braku gracza.(Kinect)
17. Różna częstość pojawiania się obiektów.
18. Ekran kalibracji. (Kinect)
19. Kinect poprawić kalibrację KinectManager PlayerIsCalibrated (mediana, śrendnia)(Kinect)
20. Usunąć punkt środkowy biały.
21. Rzadki bonus z dodatkowym życie.
22. Gesty obczaić
23. Menu gestami. (Kinect)
24. D
25. Muzyczka w grze.
26. Efekty dźwiękowe dla kolizji.
27. Instrukcja obsługi gestów, menu about.
28. Obrazki w menu (po temacie)
29. Nice to have:
30. Motyw Mario ? ceglana deoga, animacja modeli grzybki, potworki, żółwie,
31. Odliczanie 3 2 1 start po kalibracji.
32. Ruchomy enemu prawo lewo
33. Ruchomy enemy do przodu.
34. Bonus na utratę punktów
35. Przeciwnik strzela do ciebie.
36. Strzelanie do przeciwników