

Octopus

multiplayer, casual, haxball clone

Bujok Mikołaj Kubiak Jakub
Szymon Miękus Nikodem Adrian

Projekt zespołowy 2013

Agenda

- Po iteracji
- Demo
- Nadchodząca iteracja
- Q&A

- Wszystkie zaplanowane funkcjonalności zostały zaimplementowane
 - Przetwarzanie wydarzeń od użytkowników
 - Implantacja silnika graficznego oraz fizycznego
 - Implementacja interfejsu użytkownika
- Zebrana wiedza o projekcie
 - Aktualnie wszystkie funkcjonalności są implementowane na czas
 - Estymacja czasowa funkcjonalności związanych z częścią serwerową jest w 50% zaniżona (nieznacznie)

Nadchodząca iteracja

- Końcowa implementacja rozgrywki
- Opcja rejestracji użytkownika
- Dopracowanie interfejsu użytkownika
- Rozszerzenie testów o testy UI

