

Politechnika Świętokrzyska w Kielcach Wydział Elektrotechniki, Automatyki i Informatyki	
Grafika Komputerowa- Projekt Informatyka - II rok Rok akademicki – 2023/2024	
Temat projektu: Gra Platformowa 2D	Wykonali: Kawecki Seweryn Karwat Damian Michalak Kacper Grupa: 2ID11A

Pierwszy kamień milowy:

1. Zaplanowanie podziału pracy w zespole, wybór silnika do tworzenia gier.
2. Instalacja wybranego silnika i nauka podstawowej obsługi.
3. Wstępne zaprojektowanie części graficznej gry.
4. Ustalenie dokładnych zasad rozgrywki.
5. Utworzenie pierwszego przykładowego poziomu w grze.
6. Implementacja mechanik poruszania się bohatera, śledzenia kamery i innych.
7. Wstępne projekty kolejnych poziomów w grze.
8. Optymalizacja, testowanie gry i poprawianie błędów.
9. Przygotowanie sprawozdania z postępów prac nad projektem.

Drugi kamień milowy:

1. Pełna implementacja projektów graficznych do gry.
2. Stworzenie menu głównego, umożliwiającego użytkownikowi rozpoczęcie nowej gry lub wyjście z aplikacji.
3. Dodanie mechaniki trwałego zapisu gry.
4. Dodanie instrukcji gry, aby użytkownik miał łatwiejszy dostęp do informacji na temat reguł i sposobu rozgrywki.
5. Przygotowanie efektów dźwiękowych i dodanie ich do gry.
6. Testowanie gry i poprawa błędów.
7. Dodanie ewentualnych poprawek, zmian lub ulepszeń.
8. Przygotowanie sprawozdania z postępów prac nad projektem.

I termin:

1. Wprowadzanie ostatecznych poprawek do gry, testowanie.
2. Stworzenie dokumentacji w programie Doxygen.
3. Sporządzenie sprawozdania.