**Univerzita Konštantína Filozofa v Nitre**

**Fakulta prírodných vied**

**Katedra informatiky**

**Projektová dokumentácia**

**Shoot4Good**

Projekt č. ...../201.

Schválené dňa: ......................

|  |  |
| --- | --- |
| **PONUKA** | |
| **Názov projektu: Shoot4Good** | |
| **Názov oblasti:** | 2D hra |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Charakteristika projektu:** | | Ponúkame 2D intuitívnu strielačku, ktorej hlavnou úlohou bude vtiahnuť hráča do centra diania protiteroristickej akcie. Prvá verzia tejto hry bude založená na jednoduchosti ovládania, s cielom získať čo najviac hráčov. V ďaľších verziách vzniká priestor na rozvoj na základe spätnej väzby od používateľov. |
| **Kľúčové slová:** | | Strielačka, counter strike, shoot4good, shoot, |
|  | | 60 dní |
| **Ciele projektu:** | | Hlavný cieľ projektu je vytvoriť prototyp funkčnej hry. Sekundárny cieľ je vytvoriť viacej druhov misii. |
| **Riešitelia:** | | **Vedúci projektu**  Milan Černý  **Spoluriešitelia**  Rasťo Ďurana, Branislav Hindický |
|  | **Priority úloh:**   * *Určenie platformy* * *Navrhnutie architektúry* * *Implementácia jadra* * *Návrh dizajnu* * *Implementácia dizajnu a ostatných častí* * *Zapracovanie “user-friendly“ ovládania* | |
|  | **Plán projektu - Časový harmonogram riešenia projektu:**   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | Názov aktivity | Predpokladaný termín realizácie | | | | | | | | | | | | | 2016 | | | | | | | | 2017 | | | | | November | | | | December | | | | Január | | | | | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | | Stretnutie členov projektu k návrhu témy | x |  | x |  | x |  | x |  | x |  | x |  | | Prezentácia témy projektu |  |  | x |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | Určenie platformy a návrh architektúry |  |  | x | x |  |  |  |  |  |  |  |  | | Návrh dizajnu |  |  |  | x |  |  |  |  |  |  |  |  | | Pripomienkovanie dizajnu a architektúry |  |  |  |  | x |  |  |  |  |  |  |  | | Implementácia jadra |  |  |  |  |  | x | x |  |  |  |  |  | | Implementácia úvodného menu |  |  |  |  |  |  | x |  |  |  |  |  | | vypracovanie projektovej dokumentácie | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | | Integrácia zvuku |  |  |  |  |  |  |  | x |  |  |  |  | | Zapracovanie výberu zbraní |  |  |  |  |  |  |  |  | x |  |  |  | | Implementácia generovania terroristov a akcie po výstrele |  |  |  |  |  |  |  |  | x | x |  |  | | Testovanie |  |  |  |  |  | x | x |  | x | x |  | x | | Vytvorenie timeru a score baru |  |  |  |  |  |  |  | x |  |  |  |  | | Final oprava nájdených bugov |  |  |  |  |  |  |  |  |  | x | x |  | | Codereview |  |  |  |  |  |  |  |  |  | x | x |  | | Prezentácia a odovzdanie projektu |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | x | | |
|  | **Popis predpokladaných výstupov projektu:**   * *Skúsenosti. Hlavným príinosom projektu by malo byť osvojenie si základných vlastností a konceptu vývoja projektu (life cycle). Vnímanie projektu ako možnosť spolupráce viacerých ľudí s odlišnými schopnosťami na rovnakom zadaní a naučiť sa spolupracovať ako tím.* * *Plne funkčná aplikácia vo formáte .swf* * *Zdrojový kód aplikácie* | |
|  | **Špecifikácia požiadaviek:**   |  |  | | --- | --- | | Požiadavka | Priorita | | *Aplikácia má obsahovať dizajnové prvky hry Counter Strike* | *M* | | *Aplikácia musí obsahovať základné menu* | *M* | | *Hráč bude mať umožnený výber zbrane* | *M* | | *Pozícia teroristu bude náhodná* | *M* | | *Každá hra bude mať určený časový limit* | *S* | | *Hráč bude mať obmedzený počet nábojov v zásobníku* | *S* | | *Po každom zásahu sa bude zvyšovať skóre hráča* | *S* | | *Po ukončení hry sa zobrazí celkové skóre* | *S* | | *Hráč bude mať možnosť hru opakovať* | *M* | | *Hráč bude mať možnosť si vybrať z rôznych motívov* | *C* | | *Hráčovi sa bude generovať viac protivníkov* | *C* | | |
|  | **Rozpočet projektu:**  *Naša firma pôsobí na trhu už vyše 15 rokov v oblasti informačných systémov. Tento systém má byť prototypom a bude výlučne hradí s prostriedkov spoločnosti FakeAgency. Celkové rozpočet je daný vo výške 1100€. Do rozpočtu sú zahrnuté: Cestovné náklady, náklady na licenciu vývojového prostredia, réžijné náklady).* | |

|  |  |
| --- | --- |
| **DOKUMENTÁCIA PROJEKTU** | |
|  | **Analýza problému a súčasný stav problematiky**  *V súčasnej dobe sa mierne pozastavila produkcia 2D hier, čo má za príčinu zníženie návštevnosti hracích portálov.* |
|  | **Proces riešenia problematiky projektu**  *Vzhľadom na súčasnú svetovú problematiku je vhodným typom 2D hry „strielačka“ s motívom terorizmu.*  *Hra bude vyvíjaná na platforme Adobe Flash Profesional CS5.5. Základom architektonickým prvkom hry by mali byť súbory vo formáte .jpg/.png transformované na objekty BUTTONov, res. MOVIE CLIPov nad ktorými bude operovať programovací jazyk ActionScript 2.0* |
|  | **Vyhodnotenie riešenia a odporúčania pre prax**  *Hra bola implementovaná agilným prístupom troch študentov. Celkové riešenie bolo vypracované na základe skúseností získaných na cvičeniach z predmetu „Projektovanie multimediálnych aplikácií“ podporených rôznymi tutoriálmi na internete.*   1. *Menu: -* ***tlačidlo PLAY****(„Prechod na obrazovku výber zbraní“)*   *-* ***tlačidlo QUIT****(„Hra sa ukončí“)*   1. *Výber zbraní: – po kliknutí na ľubovoľnú zbraň sa spustí odpočítavanie a samotné hracie kolo* 2. *Hracie kolo: - cieľom hry je v stanovenom časovom limite dosiahnuť zásahmi na teroristu čo*   *najlepšie skóre. Hra sa končí uplynutím časového limitu.*   1. *Game over: - zobrazené je posledné dosiahnuté skóre*   *-* ***tlačidlo PLAYAGAIN****(„Spustenie hracieho kola s poslednou vybranou zbraňou“)*  *-* ***tlačidlo QUIT****(„Hra sa ukončí“)* |

|  |
| --- |
| **PRÍLOHY** |
| **Projektový denník** |
| **Preberací protokol** |
| **Posudok** |