

<p>Politechnika Świętokrzyska w Kielcach Wydział Elektrotechniki, Automatyki i Informatyki</p>	
<p>Grafika komputerowa - projekt Informatyka - III rok, Rok akademicki - 2023/2024</p>	
<p>Temat Projektu:</p> <p>„Piłka nożna głowami 2D”</p>	<p>Członkowie zespołu:</p> <p>Krzysztof Łęgowik Maksymilian Sowula Jakub Szczur gr. 3ID12A [Systemy informacyjne]</p>

Na Kamień milowy 1 wykonano:

- Przygotowano harmonogram i podział prac w zespole
- Skonfigurowano środowisko Visual Studio C++
- Zainstalowano i przygotowano Framework SFML
- Zaprojektowano interfejs graficzny dla menu
- Stworzono assety (logo, przyciski, ikony, zawodnicy, tło, piłka, puchar, itp.)
- Wstępnie przygotowano silnik 2D
- Zaimplementowano system sterowania postacią główną
- Zaimplementowano system sterowania postacią gościa / komputera
- Przygotowano sprawozdanie z postępów prac nad projektem.

Na Kamień milowy 2 przewidujemy wykonanie:

- Implementacja fizyki piłki
- Implementacja licznika punktów zdobytych przez graczy
- Implementacja systemu odliczania czasu do końca meczu
- Implementacja ekranu wygranego gracza
- Tryby gry (długość meczu / wymagana ilość goli do wygrania)
- Zapisywanie statystyk gracza
- Zakończenie prac nad silnikiem 2D
- Przygotowanie sprawozdania z postępów prac nad projektem.

Na I Termin przewidujemy wykonanie:

- Bonusy w postaci efektów nakładanych na postacie
- Testy poprawności działania gotowego silnika 2D
- Optymalizacja programu i poprawienie błędów
- Dodanie ewentualnych ulepszeń (dodatkowe skiny zawodników inne tła stadionów)
- Przygotowanie dokumentacji technicznej w programie Doxygen
- Przygotowanie sprawozdania z postępów prac nad projektem.