Raport wykonawcy projektu

„Czarny Jacek”

# Deweloper: Tomasz Węgrzyn

## tomwe@tstudent.agh.edu.pl

### 1.Zadania zrealizowane:

* **GUI : 3 : Stworzenie koncepcji graficznej GUI**

Dzień 1 : W dniu dzisiejszym powstał pierwszy schemat koncepcji graficznej interfejsu. Koncepcja jest tworzona w programie Gimp, a jej finalna wersja zostanie zamieszczona w repozytorium w folderze graphic\_concepts.

Dzień 2 : Dziś zostały dodane takie elementy jak: kolor tła, czcionka napisów, ramki wokół napisów. Projekt GUI projektu z każdym kolejnym dniem nabiera nowych elementów i staje się bardziej przyjazny dla użytkownika.

Dzień 3 : Ukończono wstępną koncepcję graficzną menu głównego. Zawiera tło, przyciski wymienione w utworzonym wcześniej programie .exe, tytuł gry.

* **GUI : 4 : Dodanie rewersu karty**

Dzień 1 : Utworzono graficzną reprezentację rewersów kart dla opcji domyślnej. Można wybrać spośród wersji czerwonej lub niebieskiej. Należy dodać dodatkowe opcje wyglądu, które będą możliwe do zakupienia w sklepie.

Dzień 2 : Dodano dodatkowe rewersy kart, które będą możliwe do zakupu w sklepie wbudowanym w mechanikę gry. Zadanie zostało ukończone.

* **GUI : 5 : Aspekty wizualne**

Dzień 1 : Utworzony projekt menu głównego zostało edytowane, aby poprawić jego stronę wizualną. W kolejnych dniach zostanie utworzone podmenu w podobnej szacie graficznej.

Dzień 2 : Wszystkie potrzebne podmenu zostały utworzone i zamieszczone w folderze graphic\_concepts/gotowe\_menu. Do dokończenia zostały poprawki estetyczne aspektów wizulanych.

Dzień 3 : Zadanie zostaje ukończone. Możliwa jest jednak drobna edycja aspektów wizualnych menu gry w przyszłości.

* **GUI : 9 : Zmiana języka GUI na Angielski**

Dzień 1 : Język GUI został poprawiony i całkowicie zmieniony na angielski. Do zastosowania będą ewentualne powstałe w przyszłości komunikaty tekstowe.

* **GUI : 15 : Zedytowanie grafik rewersów**

Dzień 1 : Zapoznano się ze sposobem odpowiedniej modyfikacji grafiki oraz zastosowano go do części rewersów. W następnym dniu zadanie zostanie dokończone.

Dzień 2 : Zadanie zostało pomyślnie ukończone - wszystkie rewersy zostały odpowiednio sformatowane.

* **Interface : 1 : Stworzenie interfejsu użytkownika w konsoli**

Dzień 1 : Założony czas przeznaczony na wykonanie danego commita okazał się za krótki, został więc wydłużony do dwóch dni.

Dzień 2 : Utworzony został szkielet interfejsu, który w przyszłości zostanie przekształcony w pełnoprawny graficzny interfejs. Składa się z menu i wielu opcji do wyboru.

* **Interface : 2 : Otwieranie programu w zewnętrznym oknie**

Dzień 1 : W ramach tego sprinta udało się znaleźć informacje w jaki sposób należy wykonać to zadanie. Wyszukiwane były informacje o tym, jak otworzyć program napisany w języku programowania przez aplikację z rozszerzeniem .exe.

Dzień 2 : Otwieranie programu w zewnętrznym oknie - udało się zrealizować zamierzony cel. Program, który wcześniej został napisany w projekcie c++ został uruchomiony w aplikacji z rozszerzeniem .exe. Wystąpiły jednak po drodze drobne błędy dotyczące brakujących plików z rozszerzeniem .dll, jednak problem udało się rozwiązać, więc kolejny etap projektu został ukończony.

* **Interface : 3 : Stworzenie koncepcji zmiany interfejsu użytkownika na GUI**

Dzień 1 : W dniu dzisiejszym udało znaleźć się źródło informacji na temat tworzenia GUI do kodu napisanego w języku C++. Zostanie do tego wykorzystana aplikacja o nazwie "wxWidgets", która umożliwia użytkownikowi tworzenie GUI. Powstał także fragment koncepcji dotyczący wyglądu interfejsu graficznego.

Dzień 2 : Koncepcja dotycząca wyglądu interfejsu graficznego została ukończona. Jest możliwe wprowadzenie ewentualnych modyfikacji jej w późniejszym czasie, w przypadku konieczności zmiany wyglądu.

### 2. Git Log projektowy

<https://drive.google.com/file/d/18A1kjL1QyPPMVcv5hOtZdI5q4R8q-9rB/view?usp=sharing>

### 3. Parametry oceny pracy

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Aspekt | Parametry | Wkład |
| Role | Wymienić | Scrum master, developer |
| Kodowanie | Liczba linii kodu | 150 |
|  | Funkcje (wymienić) | - utworzenie szkieletu interfejsu w konsoli  - zmiana języka GUI na angielski |
| Repozytorium | Liczba commit-ów | 12 |
|  | Liczba utworzonych gałęzi | 1 |
|  | Gałąź (używana – nazwa) | tomaszw-dev |
|  | Liczba połączonych gałęzi | 2 |
|  | Liczba dni aktywności GIT | 12 |
| Dokumentowanie | Liczba standup-ów | 5 |
|  | Opisy na Wiki | 17 opisów wykonanych danego dnia zadań |
| Aktywność | Liczba zrealizowanych zadań | 8 |
|  | Szacowana liczba godzin | 16,5 |
|  | Ocena procentowego wkładu | 18% |