Extremne programovanie – skupinovy projekt

Martin Bohumel

Martin Heinz

Martin Kellner

Ivan Latták

Mário Lipovský

Michal Puškel

Python, (Linux, Windows)

Github

Hra - horor

* Real-time, 2D hra
* levely
* na začiatku náhodne zgenerujeme mapu
* chceme pekné, spojité pohyby
* máš +-5 sekúnd na ťah - stmavuje sa, keď nič nerobíš - musíš konať
* v 1 moment vidíš len niečo / field of view / vidíš len dopredu
* nevidíš, na čo sa nepozeráš / čo nieje blízko / iba dopredu
* naháňajú ťa, chceš nájsť východ a prežiť

Činnosti + časy

* generovanie levelu na začiatku - rozumne - 10 čh?
* jednoduchá tiles grafika - 2 čh
* ostatné príšery - 5 čh
* atmosferické hororové efekty - 5 čh
* help / popis - 1 čh

Jazyk : Python

Platforma : Linux/Windows, skript .py

Vývjové prostredie : väčšina PyCharm

Úložisko: github

Integrácia: master brach + reviewované pull requesty

* proceduralne generovany openworld
* pohlad zhora
* si v miestnosti ked z nej vyjdes vygeneruje sa ina miestnost
* rogue - <https://www.youtube.com/watch?v=PsA-rEzJbFc>
* nech sa to da prejst anie nech to nie je lahke
* interne reprezentovane interne ako ASCII
* hra ma kreslene tiles
* nahodne vygenerovane na zaciatku
* real time timer, 5s na tah, po case sa zacne z kraja smtiemvat obrazovka a blikat
* hra bezi ked je stamevena

TODO - github repo - Mario