

Projekt PO1 “Kalukulator Statystyk postaci na potrzeby gry RPG”

Rafał Grot, Kamil Gunia, Karina Goszczyńska, Jakub Grzelec

June 18, 2023

1 Koncepcja

Celem projektu jest stworzenie aplikacji wyliczającej statystyki postaci w nie komputerowych grach RPG. W związku z czym do wyliczenia statystyk wymagane jest dodanie statystyk. Zakładamy że gra ma statystyki, przedmioty, stany, umiejętności, a postacie je wykorzystują. Statystyki postaci jest zależny od np. posiadanych stanów oraz założone przedmioty.

2 Specyfikacja, uzasadnienie wyboru konkretnych technologii.

- Język programowania wykorzystany do realizacji projektu `c++` został narzucony z góry.
- Biblioteka `wxWidgets`. Ponieważ była na laboratorium. Nie wymaga nie standardowych `mark` preprocesora w przeciwieństwie do `QT`.
- Rozdzielenie backendu oraz frontendu, jest to dobra praktyka.
- Nie wykorzystanie bazy danych, brak umiejętności aby zrobić to prawidłowo.
- Użycie `CMake`. Ponieważ używanie biblioteki `wxWidgets` bez multiplatformowego systemu budowy mija się z celem istnienia tej biblioteki. Dodatkowo nie ogranicza użycia różnych środowisk programistycznych.
- System kontroli wersji `git`. Jest to podstawowe narzędzie programisty. Uniknięcie pytania "Kto co robił".
- `Doxygen` do generacji dokumentacji. Był używany do projektu z podstaw programowania.