

Projekt PO1 “Kalkulator Statystyk postaci na potrzeby gry RPG”

Rafał Grot[backend] Kamil Gunia[frontend] Karina Goszczyńska[1%] Jakub Grzelec[1%]

18 czerwca 2023

Spis treści

| | | |
|---|--|---|
| 1 | Koncepcja | 2 |
| 2 | Specyfikacja, uzasadnienie wyboru konkretnych technologii. | 2 |
| 3 | Przegląd funkcjonalności projektu. | 2 |
| 4 | Plany rozwoju | 2 |

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 klass wxWidgets. Ponieważ była na laboratorium. Nie wymaga nie standardowych mark pre-procesora w przeciwieństwie do QT.
- Rozdzielenie back-endu oraz front-endu, 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.

3 Przegląd funkcjonalności projektu.

Tak jak widać po uruchomieniu testów oraz aplikacji.

4 Plany rozwoju

- Pokazywanie czynników, które modyfikują daną statystkę.
- Zapis i odczyt danych do pliku.

- Dodanie miejsca na notatki.