

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	Dokumentacja implementacji	2
4	Plany rozwoju	2

1 Koncepcja

Celem projektu jest stworzenie aplikacji wyliczającej statystyki postaci w niekomputerowych 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 klas 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.

3 Dokumentacja implementacji

Jest osobno generowana przez doxygen.

4 Plany rozwoju

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

- Dodanie miejsca na notatki.