

Jakub Czaja

Portfolio

A dark blue diagonal gradient bar that starts from the bottom left corner and extends towards the top right corner, covering the lower half of the page.

O mnie

Jestem studentem informatyki na Politechnice Łódzkiej. Moim zawodowym celem od zawsze było robienie gier. Podczas studiów miałem okazję zrobić kilka prostych gier, czasem w ramach zaliczenia przedmiotu, częściej dla zabawy.

Poniżej jest kilka z tych projektów.

Astro monkey



Top down shooter utrzymany w klimacie sci-fi zawierający małpę, obcych i banany . Zrobiony we współpracy z dwoma kolegami ze studiów (Maciej Nabiałczyk i Artur Mokrosiński) przy użyciu frameworka Monogame (C#)

Gracz przejmuje kontrolę nad małpą przemierzającą kosmos na pokładzie statku B7. Małpa została wysłana przez starożytnych Egipcjan aby nadzorować marsjańskie plantacje. Niestety z powodu braku paliwa statek zaczął zbaczać z kursu. Po kilku miesiącach konsumpcji bananów małpa napotyka siły obcych którzy chcą zniszczyć wszystko co zawiera choćby śladowe ilości bananów. Uzbrojona w broń konwencjonalną i biologiczną dzielna małpa przemierza korytarze statku rozprawiając się z niezliczonymi obcymi (i konsumując jeszcze więcej bananów)

Astro monkey

Małpa korzystająca z shotguna



Wyrzutnia rakiet



Untitled game

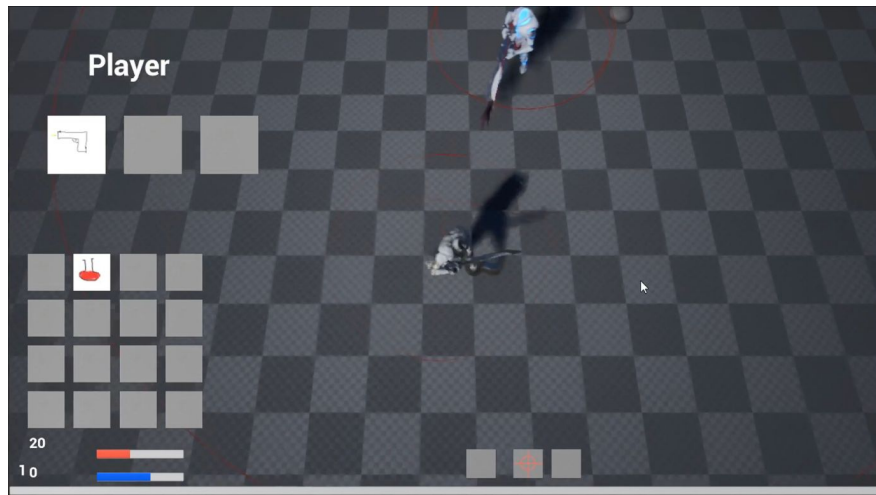


Walka z przeciwnikiem sterowanym przez AI
Widoczne przedmioty do podniesienia

Mój pierwszy większy z użyciem silnika Unreal Engine 4.

Prosty prototyp gry Hack'n'Slash. Zaimplementowałem kilka mechanik, między innymi: przedmioty do zbierania, ekwipunek postaci, proste AI, atrybuty postaci i system doświadczenia.

Ten projekt posłużył jako poligon do nauki silnika.



Ekran ekwipunku postaci

Battle tanks

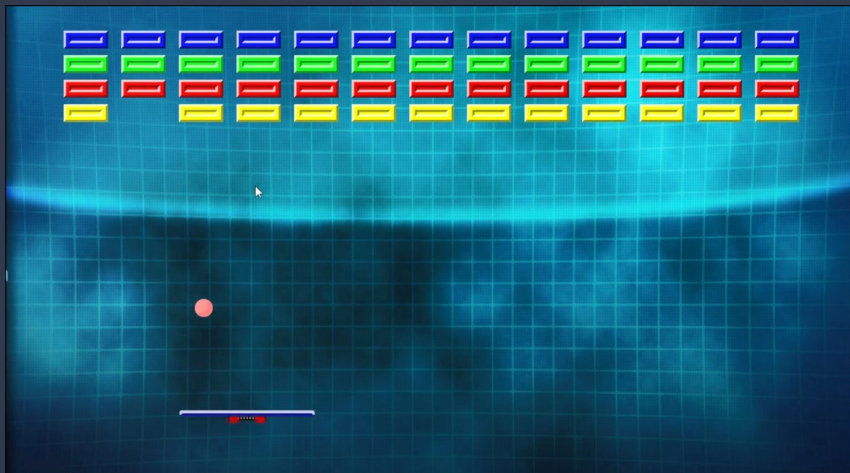


Większy i lepszy projekt na silniku Unreal Engine 4

Symulator walki czołgów. Gracz steruje czołgiem i walczy z innymi czołgami sterowanymi przez AI. Czołgi i pociski poruszają się korzystając z fizyki.

Gra zawiera czołgi zbudowane z komponentów, proste AI i mapy w minimalistycznym stylu.

Arkanoid

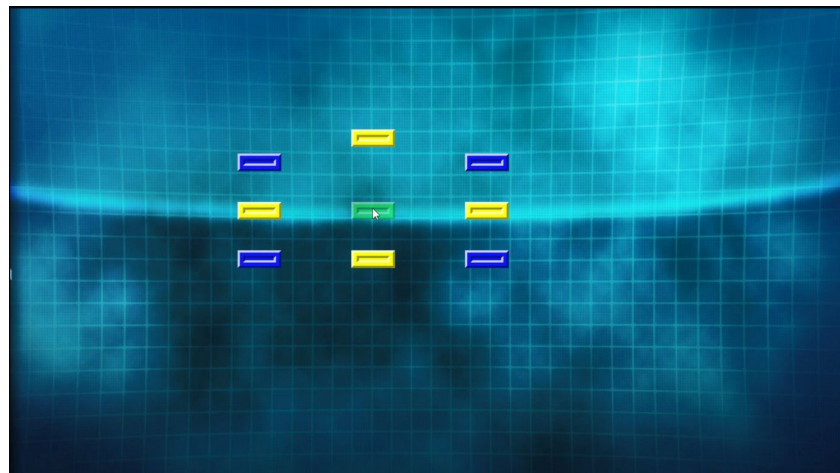


Prosty klon gry Arkanoid

Zrobione z wykorzystaniem biblioteki SFML w języku C++

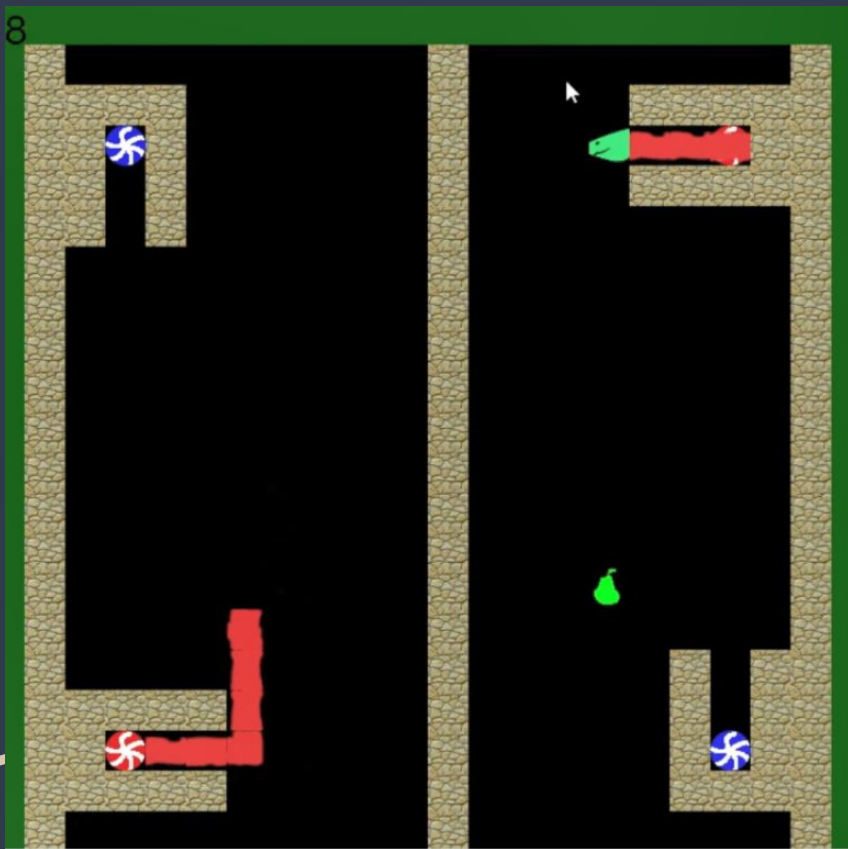
Jako dodatek zrobiłem osobny edytor poziomów

Edytor poziomów



Snake

8



Przez lata gra snake stała się dla mnie benchmarkiem i trochę memem. Zwykle po nauczaniu się nowego języka albo frameworka robiłem snake'a z wykorzystaniem tego narzędzia

Na zdjęciu pokazany jest snake zrobiony języku Java z dodatkową mechaniką teleportów.

Nie jest to kompletny zestaw projektów które zrobiłem. Większość gier i programów które robiłem nie były robione z myślą o kompletowaniu portfolio więc zostały zapomniane i zagubione. Oczywiście miałem też okazję robić projekty nie będące grami.

Zapraszam do kontaktu pod adresem jakubczaja94@gmail.com i do zapoznania się z moim video portfolio <https://youtu.be/QQMU90AWIq4>