

## گزارش اول

از 12/12/1402 تا 18/12/1402

- موارد زیر توسط تمامی اعضای تیم انجام شده و در هفته ی آتی هر عضو روی کلاس مربوطه ی خودش کار خواهد کرد
- سرچ زدن راجب پروژه های مشابه (text based games in cpp) در گیت هاب و یوتیوب
- سرچ زدن راجب منطق FSM و روش های زدن بخش های بخصوص کد
- مشخص کردن تمام کلاس هایی که باید زده بشه با جزئیات و توابع داخلشون
- کار کردن روی uml کلی پروژه
- مشخص کردن اینکه هر کلاس رو چه کسی قراره بزنه و مدیریت گروهی پروژه
- ایجاد برنچ جدید character و تکمیل کار روی اولین کلاس مربوطه
- تا زمان باقی مانده برای گزارش بعدی uml تکمیل میشه و روی مابقی کلاس ها کار میکنیم ( هر نفر از گروه یه دونه از کلاس هایی که باید بزنیو تکمیل میکنه )
- برای بهبود روند کار تیمی قراره از google meet و trello بیشتر استفاده کنیم و نظرات و مشکلات همو بشنویم

---

## گزارش دوم

از 19/12/1402 تا 29/12/1402

- تکمیل **uml** کلاس های پروژه توسط زهرا آذرین
- اصلاح تقسیم بندی کلاس ها بین اعضای تیم
- مشخص کردن ترتیب زدن کلاس ها
- تست کلاس **character** در تابع **main** و تایید خروجی توسط یاسمین داعی
- ایجاد **task** در **trrello** و یاد گرفتن کار با ترلو
- تکمیل کلاس **playercharacter** و تست گرفتن در **main** توسط یاسمین داعی
- تکمیل کلاس **zombiecharacter** و تست گرفتن در **main** توسط زهرا آذرین
- میت گروهی اول برای هماهنگی بیشتر و در میون گذاشتن مشکلات و بررسی پروژه بنا بر ایده ی فاطمه حسنی
- رفع ارور ایجاد شده هنگام کامیت کردن
- شروع زدن کلاس **strongerzombiecharacter** توسط هستی جان بزرگی

### تسک های هفته ی آینده

- ☐ تکمیل کلاس **strongerzombiecharacter**
  - ☐ شروع زدن کلاس **charactercreation**
  - ☐ شروع زدن کلاس **item**
  - ☐ میت گروهی دوم
  - ☐ کار بیشتر با **trrello**
  - ☐ بارگذاری فایل پی دی اف گزارش ها در گیت هاب
-

## گزارش سوم

از 01/01/1403 تا 17/01/1403

- تکمیل کلاس **strongerzombiecharacter** توسط هستی جان بزرگی
- تکمیل کلاس **humanenemy** (امتیازی) توسط زهرا آذرین
- میت گروهی سوم
- تعیین اسم سلاح ها و خوراکی ها برای آیتم های دائمی / مصرفی و پرت شوونده
- شروع کار روی کلاس های **item** توسط یاسمین داعی
- دیباگ کردن گروهی کلاس های **item** و بحث در مورد منطق دسترسی به سلاح ها توسط سه کلاس زامبی و زامبی قوی تر و دشمن انسانگ
- ارائه منطق جدید برای دسترسی به کلاس های **item** توسط زهرا آذرین
- تکمیل کلاس های **item**
- شروع داستان سازی بازی توسط فاطمه حسنی و هستی جان بزرگی
- تغییر منطق **levelup** توسط فاطمه حسنی
- اضافه کردن منطق کم کردن انرژی کاراکتر (هر 1 دقیقه 15 انرژی کم بشه )
- تکمیل کامنت های کد و رفع نواقص توسط هستی جان بزرگی

تسک های هفته آینده

□ رفع باگ های کد

- ☐ تکمیل کلاس shop
  - ☐ تکمیل کلاس gamemanagement و سازمان دهی بازی
  - ☐ داستان سازی و روایت بازی
  - ☐ چک کردن پروژه و اطمینان از درست کار کردنش
  - ☐ ارائه پروژه
- 

## گزارش چهارم از 17/01/1403 تا 24/01/1403

- تکمیل ایده ی اسنایپر در میت گروهی جمعه
- پیاده سازی اسنایپر در بازی به صورت گروهی ( شنبه )
- جایگذاری کلاس جدید تایم به جای تابع تایم ( یکشنبه )
- اضافه کردن گرافیک اسلحه ها / غذا و نوشیدنی ها و ... به بازی
- اضافه کردن کلاس تایم
- رفع باگ های موجود
- سازمان دهی بازی و تکمیل منو و نظم بازی
- حالت بندی انتخاب ها
- بهینه سازی کد

