

Projekt programistyczny.

Cel projektu: wykonanie gry typu visual-novel na podstawie tytułu „Higschool of the dead”.

Wykonanie: silnik gry zostanie napisany w języku JAVA lub C.

Wymagania głównego silnika:

- silnik zostanie napisany w taki sposób aby bez trudu dowolny inny użytkownik na jego bazie mógł przerobić ją na tematykę związaną z innym tytułem
- każdy rozdział opowieści będzie osobnym „podprojektem“ który będzie wczytywany przez główny silnik
- w menu głównym pojawią się podstawowe przyciski: „start”, „change chapter“, „exit“
- w czasie rozgrywki będzie możliwość bezpośredniego wyjścia z gry lub powrotu do głównego menu
- nie będzie możliwości zapisu/odczytu gry
- po uruchomieniu silnika zostanie uruchomiony film wprowadzający dla naszej gry

Wymagania plików opowieści:

- każdy rozdział będzie zaczynać oraz kończyć się wstawką filmową
- każdy rozdział będzie kończyć się napisami końcowymi z oficjalnego anime
- w tle będzie grać muzyka z oficjalnej ścieżki dźwiękowej anime
- możliwość zmiany granego w tle utworu
- w kluczowych momentach wyboru ścieżki postępowania pojawiać się będą wstawki filmowe

*Dodatki:

- 1 mini-gry wplecione w opowieść
- 2 kolejne rozdziały opowieści
- 3 port gry na konsolę PS3

*mogą ale nie muszą pojawić się w projekcie - będą opracowane po zakończeniu 1 rozdziału gry.

Harmonogram prac:

ID	Zadanie	Termin rozpoczęcia	Termin zakończenia	Czas trwania
1.	Opracowanie silnika gry: Ekran startowy, GUI gry, Ekran wyboru rozdziału	12.11.2013	18.11.2013	6 dni
2.	Przygotowanie grafik	19.11.2013	24.11.2013	5 dni
3.	Przygotowanie dźwięków	19.11.2013	24.11.2013	5 dni
4.	Przygotowanie filmów	19.11.2013	24.11.2013	5 dni
5.	Wykonanie pierwszego rozdziału gry	25.11.2013	8.12.2013	13 dni
6.	Wykonanie dodatków	1.12.2013	17.12.2013	17 dni