



Politechnika
Wrocławska

Projektowanie i Programowanie Gier

Laboratorium nr 4

Praca własna

Szymon Datko

szymon.datko@pwr.edu.pl

Wydział Informatyki i Telekomunikacji,
Politechnika Wrocławska

semestr letni 2022/2023



Cel zajęć

1. Poszerzenie wiedzy z tematyki kursu w samodzielnie wybranym kierunku.



Ogólne zasady

- ▶ Należy zaplanować, a potem wykonać grę/szkielet gry dowolnego typu.
 - Plan i pracę proszę podzielić na co najmniej 4 etapy. Na przykład:
 - zaprojektowanie poziomów, przygotowanie interfejsu użytkownika,
 - opracowanie modeli przeciwników, oprogramowanie logiki gry, itd.
 - Realizacja każdego etapu powinna zająć przynajmniej 4 godziny.
 - Spisany plan należy przesłać do zatwierdzenia (e-mail + konsultacje).
- ▶ W przypadku grupy – każda osoba powinna wyszczególnić własne 4 etapy.
- ▶ Przy realizacji projektu można skorzystać z dowolnych technologii.
(Niekoniecznie musi być to środowisko Godot, jeśli ma to uzasadnienie.)
- ▶ Etapem może być też przebycie jakiegoś kursu/szkolenia w temacie, itp.
- ▶ Na koniec:
 - Każdy etap pozwala uzyskać do +0.5 do wyniku końcowego.
 - Rezultaty wykonanych prac należy zaprezentować prowadzącemu.*
 - Wykonane etapy należy również krótko opisać w raporcie końcowym.

* – w wyjątkowych przypadkach prowadzący może poprosić także o przesłanie wszystkich materiałów źródłowych.