

Назва: Ігровий програмний застосунок в жанрі Roguelike.

Керівник (product owner): Смеляков Кирило Сергійович

Проблема(и), яку вирішує програмний продукт:

- 1) Можливість проходити подзиміля та здобувати нову зброю та поінти досвіду.
- 2) Вплив зброї на стиль гри та управління персонажем.
- 3) Можливість грати локально з декількома гравцями одночасно.
- 4) Механіка тимчасового зникнення з поля зору ворогів для зміни бойової позиції.
- 5) Ігровий застосунок, що включає вирішення проблем 1-4 див. вище.

Анотація (мета, основні функції, складові):

- 1) Ігровий застосунок з основними механіками ігор в жанрі Roguelike: управління персонажем, незворотність смерті персонажа, генерація рівнів.
- 2) Надання гравцям змоги керувати персонажем: прокачуватися, вбивати монстрів, босів
- 3) Можливість проходити рівні та шукати або купувати зброю.
- 4) Надання змоги гравцям грати у спільну гру локально на одному пристрої.
- 5) Ігровий застосунок, що включає вирішення проблем 1-4 див. вище.

Початкові дані: визначаються виконавцем із узгодженням із керівником відповідно до документів SRS (Software Requirements Specification) та GDD (Game Design Document).

Джерела: open sources.

Склад команди (ролі, завдання): 2 особи, одна з яких вирішує проблеми 2-4 та бере на себе роль розробника, друга особа, що вирішує проблеми 1, та відповідає за усю контентну частину (рівні, моделі, анімації та інше) та бере на себе роль геймдизайнера. Проблема 5 вирішується усією командою. Також друга особа окрім ролі геймдизайнера бере на себе роль QA.

Технології (методології): на розсуд виконавця та команди.

Критерії (метрики) успішності: Виконання всіх вимог SRS та GDD.

Графік виконання 1.12.2021-30.04.2022.

Програмний продукт, який отримано протягом навчального процесу може бути використаний закладом вищої освіти за призначенням безоплатно і без обмежень у часі.