

Назва: Ігровий програмний застосунок в жанрі Multiplayer Party Games.

Керівник (product owner): Новіков Юрій Сергійович

Проблема(и), яку вирішує програмний продукт:

- 1) Використання браузера телефона в якості контролера;
- 2) Інтеграція ChatGPT для імітації гравця;
- 3) Використання власного серверу під управлінням Node.js та WebSocket/Socket.IO, для використання приватних кімнат для гарантії, що різні сеанси ігрового процесу не впливатимуть один на одного;
- 4) Організація мережевої гри з іншими користувачами;
- 5) Налаштування зв'язку між Unity desktop та контролером у вигляді браузера телефона за допомогою власного серверу;
- 6) Система прогресу та досягнень кожного гравця за ігрову сесію;
- 7) Вибір ігрового аватару для кожного гравця;
- 8) Ігровий застосунок, що включає вирішення проблем 1-7 див. вище.

Анотація (мета, основні функції, складові):

- 1) Ігровий застосунок з основними механіками ігор в жанрі Multiplayer Party Games: соціальний стелс, блиц-вікторина, товариські ігри, відлік, проміжні винагороди;
- 2) Надання гравцям змоги керувати ігровими діями за допомогою контролеру: вибір дії/варіанту зі списку, введення свого варіанту;
- 3) Налаштування підказок для штучного інтелекту, для стислих та змістовних відповідей;
- 4) Підтримка мережевої гри;
- 5) Декілька режимів гри, які містяться в ігровому застосунку;
- 6) Ігровий застосунок, що включає вирішення проблем 1-5 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): 4 особи; SCRUM-майстер – 1 особа; інтеграція сторонніх сервісів – 1 особа; розробка серверної частини – 2 особи; розробка Unity – 3 особи; розробка веб-контролера для телефону – 2 особи; розробка дизайну та проектування ігрового оточення – 2 особи; тестування – 4 особи.

Технології (методології): на розсуд виконавця та команди.

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

Графік виконання 1.09.2023-30.04.2024.

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