

Projekt MI - Treed

Jadran Kotnik, Tim Čas, Martin Konečník

25. januar 2013

Kazalo

1	Uvod	3
1.1	Kratek opis projekta	3
1.2	Ideje in cilji	3
1.3	Člani skupine	3
2	Jedro	4
2.1	Opis dela	4
2.2	Delitev dela	4
2.3	Rezultati	4
3	Lastne ocene	4
4	Zaključek	5

1 Uvod

1.1 Kratek opis projekta

Treed je "tower defense" igra z odprtimi potmi - to pomeni, da se lahko stolpi gradijo na (skoraj) vseh točkah, prav tako pa lahko sovragi po le-teh hodijo. Tako lahko igralec s taktično postavitvijo stolpov poskrbi, da bodo sovragi morali vzeti daljšo pot do cilja (baze na sredini). Za razliko od "klasičnih" iger tega tipa je igralcu dovoljeno s stolpi popolnoma zazidati bazo, toda le-ti stolpi so uničljivi - sovragi jih lahko (in tudi jih) napadajo in tudi uničijo.

1.2 Ideje in cilji

Glavni cilj projekta je bil izdelati mobilno igro za naprave z operacijskim sistemom Android.

1.3 Člani skupine

- Jadran Kotnik
- Tim Čas
- Martin Konečnik

2 Jedro

2.1 Opis dela

Letošnje leto smo celotni projekt začeli pisati znova, saj je bila prejšna različica 2D namizni demo, mi pa smo morali narediti 3D igro za mobilne naprave. Za enostavnejšo sinhronizacijo najnovejše različice kode smo uporabili `git`, sistem za upravljanje izvirne kode. Na projektu smo večinoma delali izmenično (izjemoma tudi hkrati), da smo se izognili morebitnim problemom z združevanjem kode.

2.2 Delitev dela

Delo smo si razdelili približno tako¹:

- Tim Čas: iskanje poti
- Jadran Kotnik: umetna inteligenca, entitete
- Martin Konečnik: ostalo (pomožni razredi, npr. `Vector2f`, `BoundingBox`)

V okviru multimedije smo si delo razdelili približno tako²:

- Tim Čas: upravljanje z viri (nalaganje virov, predvajanje/ponavljanje glasbe)
- Jadran Kotnik: algoritem PNG
- Martin Konečnik: kreiranje zvočnih efektov in glasbe

2.3 Rezultati

S stališča multimedije smo končali z delom, dodelati pa bomo morali grafični izgled igre ter osnovne menije.

3 Lastne ocene

Član ekipe	Opravljen del (%)
Jadran Kotnik	40
Tim Čas	30
Martin Konečnik	30
Skupaj	100

¹To je le okvirni pregled kdo je vodil kakšno sekcijo, dejansko smo vsi delali na vsem.

²To je le okvirni pregled kdo je vodil kakšno sekcijo, dejansko smo vsi delali na vsem.

4 Zaključek

Projekt je v veliki večini končan. Kot je že bilo omenjeno moramo dodelati predvsem grafični izgled igre, kar vključuje texture za pozamezne stolpe in enote ter uporabniku prijazen grafični vmesnik.

V kolikor nam bo ostalo še kaj časa, bomo poskušali izboljšati ambientno glasbo. Prav tako pa bomo poskušali optimizirati kodo, da bo igra porabila čim manj spomina in procesorskega časa.