



Politechnika Gdańska



Plakat informacyjny projektu grupowego - wrzesień 2011

Katedra Inżynierii Wiedzy

Zespół projektowy	1. Michał Pyrzowski 2. Grzegorz Rajchman 3. Dorian Apanel	
Opiekun	dr inż. Jacek Lebieź	
Klient	dr inż. Jacek Lebieź	
Data zakończenia	20.09.2011	
Słowa kluczowe	edytor plansz, gra trójwymiarowa, gra logiczno-zręcznościowa	

TEMAT PROJEKTU:

Edytor poziomów dla trójwymiarowej gry logiczno-zręcznościowej ATOM

CELE I ZAKRES PROJEKTU:

Celem pracy jest stworzenie edytora poziomów dla trójwymiarowej gry logiczno-zręcznościowej ATOM, w której gracz wciela się w kulę przemierzającą świat zbudowany z brył geometrycznych. Celem gracza w tej grze jest osiągnięcie zadanego miejsca w przestrzeni świata gry z wykorzystaniem napotykanym po drodze obiektów modyfikujących właściwości fizyczne przemieszczającej się kuli.

OSIĄGNIĘTE REZULTATY:

- Stworzono kompletny interfejs edytora w bibliotece Qt
- Utworzono wtyczkę - widget - łączący silnik graficzny Ogre z biblioteką Qt
- Zbudowano edytor, który korzysta z kodu gry ATOM i rozszerzający ten kod o własne potrzeby (zapis plansz, manipulacja wieloma elementami)
- Utworzono przy użyciu edytora nowe plansze na potrzeby pokazu podczas krajowej konferencji Wytwarzania Gier Komputerowych

CECHY CHARAKTERYSTYCZNE PRODUKTU, KIERUNKI DALSZYCH PRAC:

- Przyjazny interfejs
- Pełna integracja z grą
- Planowane stworzenie edytorów do stylów, oraz zachowań elementów

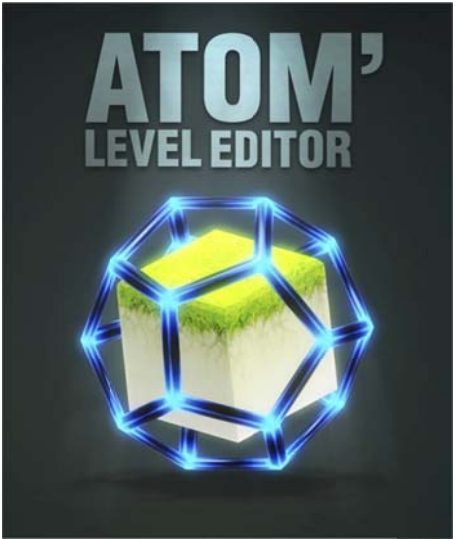


Gdańsk University of Technology



Team project information folder - September 2011

Department Of Knowledge Engineering

Project team	1. Michał Pyrzowski 2. Grzegorz Rajchman 3. Dorian Apanel	
Supervisor	dr inż. Jacek Lebieź	
Client	dr inż. Jacek Lebieź	
Date	20.09.2011	
Keywords	level editor, 3D game, arcade-puzzle game	

PROJECT TITLE:

Level editor for 3D arcade-puzzle game ATOM

PRODUCT APPLICATIONS:

The aim of the work is to create a level editor for the three-dimensional arcade-puzzle game ATOM, in which the player takes on the ball crossing the world built from geometric solids. The goal of the player is to achieve a specified location in space of the game world using the objects encountered along the way modifying the physical properties of the moving ball.

RESULTS:

- Created complete user interface using Qt library
- Created a plugin - widget - that handles the integration of Ogre and Qt libraries
- Created a editor that uses the ATOM game's code, and enhanced it (world saving, manipulation of multiple elements)
- Using this editor created a new levels for showcase on national conference on Computer Games Development

MAIN FEATURES, FUTURE WORKS:

- User friendly interface
- Full integration with the game
- Planed creation of style and element editor in the future