

# UFO: Alien Invasion

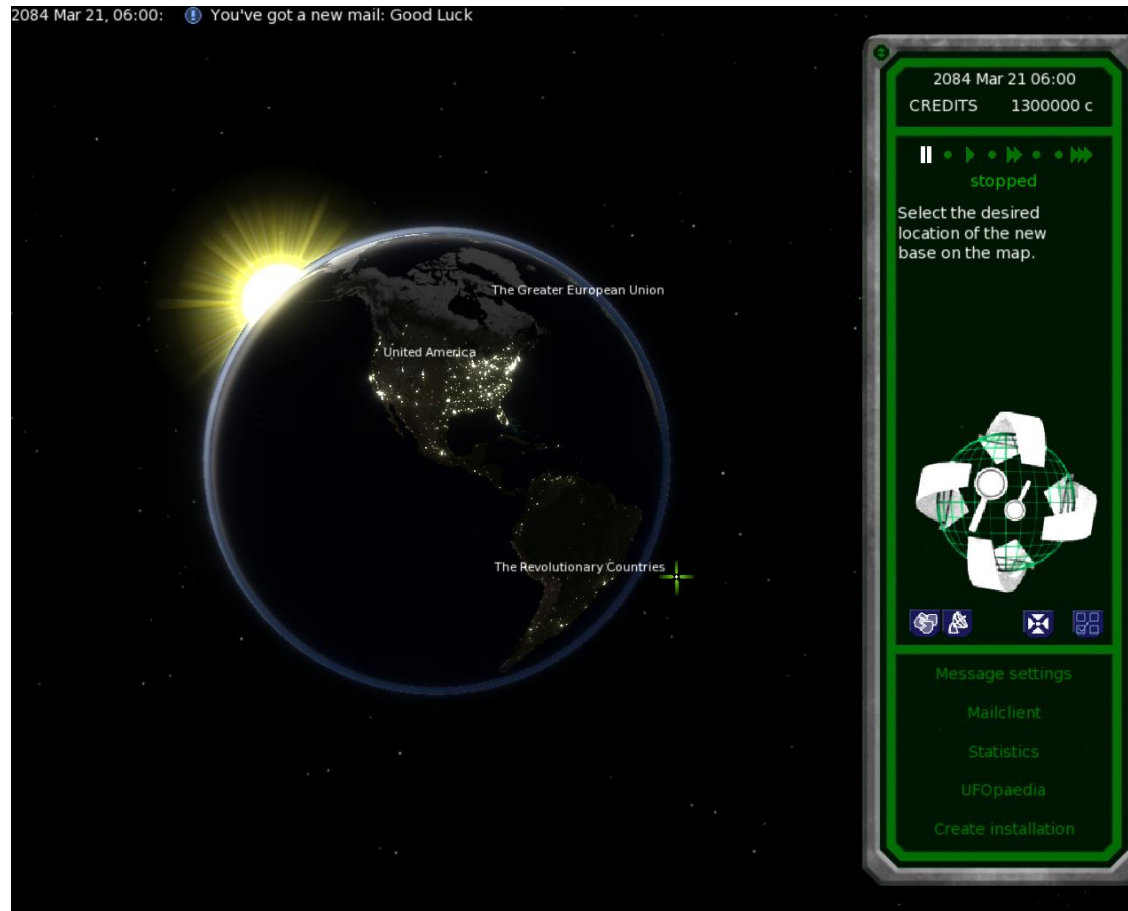
Příspěvek do Open-Source projektu v rámci  
A4M35OSP  
Petr Kraus

# 1. UFO:AI úvod

- <http://ufoai.org> a <http://sourceforge.net/projects/ufoai/>
- squad-based tactical strategy game
- Inspirace z UFO: Enemy Unknown(1994) a X-COM: Terror from the Deep(1995) from Microprose

# 1. UFO:AI úvod 2

## Geoscape mode – strategická část



# 1. UFO:AI úvod 3

- Tactical mode – turn-based taktická akce

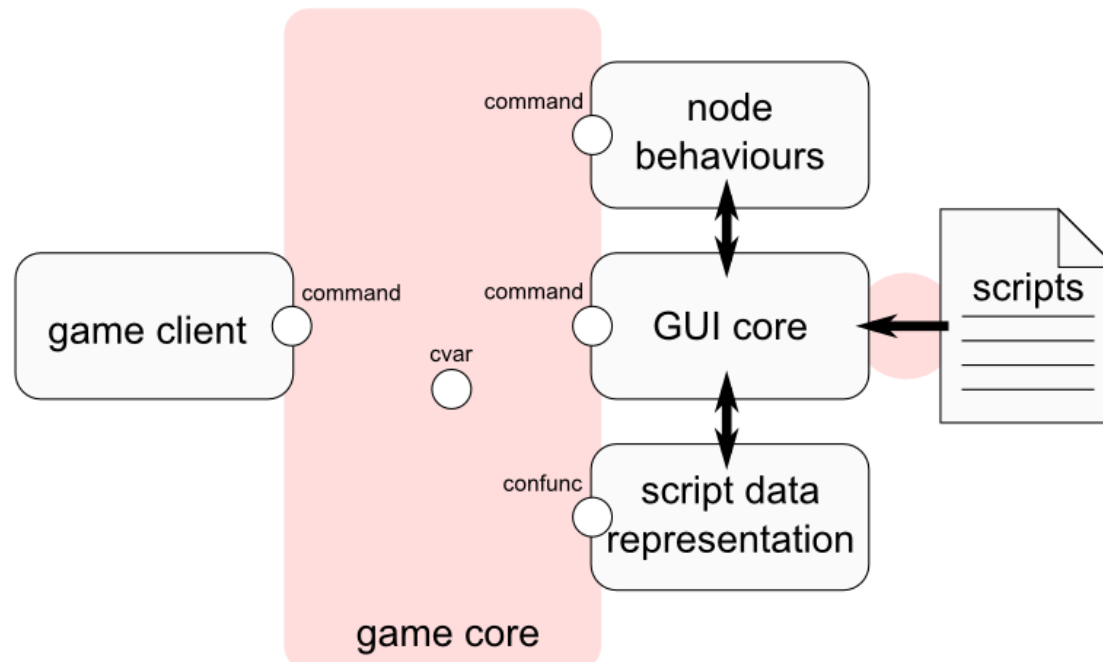


## 2. Technické parametry projektu

- Beta
- Windows XP, Linux, MacOSX
- HW nároky: minimální
- OpenGL 3.0 – potřebuje kvalitní ovladače
- GPL a Creative Commons licence

## 2. Technické parametry projektu 2

- C99, Doxygen dokumentace
- \*.ufo skripty
- SDL – OpenGL
- Upravený Quake 2 engine



# 3. Organizace projektu

- Project leader:  
Martin Gerhardy (Mattn)
- Lead story developer:  
Ryan A. Span (Winter)
- Veliká základna přispěvovatelů
- Komplexní projekt  
X
- dobrá OS kultura a návody pro nové přispěvovatele

# 4. Má práce

- Chystám se opravit jednodušší bug
- Můj skillset: slušná znalost C/C++ a trocha zkušeností s OpenGL <2 i 3.0+
- Challenge: pochopit fungování systému na dostatečné úrovni
- Vybírám si z chyb logiky nebo grafických chyb



## 4. Má práce 2

- Moon has wrong rotation  
ID: 3484728
- Měsíc nesměřuje stejnou stranou k zemi
- Označen jako minor, ale UFO:AI chce být hardcore sci-fi hrou