**Cele:**

Celem projektu było stworzenie elastycznej biblioteki, za pomocą której użytkownik tej biblioteki może stworzyć dowolną grę wykorzystujące przechodzenie po różnego rodzaju zdefiniowanych przez użytkownika komnatach oraz projektowanie wnętrz tych komnat za pomocą również elastycznie dobieranych eventów indywidualnie dla każdej z komnat.

Opis przykładowej gry RPG jest opisany w pliku „Gra RPG – konkretny przykład.docx”

Wraz z załączonymi zdjęciami przykładowej planszy oraz przykładowej komnaty.

**Instrukcja użytkownika – programisty**

Aby móc wprowadzić swoje komnaty, musimy stworzyć nowe komnaty dziedziczące po klasie abstrakcyjnej Chamber. Znajduje się ona w pliku Chambers.h

Własne eventy implementowane są identycznie, z tą różnicą, że klasą abstrakcyjną jest Event z pliku nagłówkowego Event.h

Implementacja eventów dla konkretnej komnaty polega na przeładowaniu funkcji preprareEventsGraph() dla wybranej przez nas komnaty i łączeniu ich w wybraną przez nas kolejność za pomocą klasy EventNode oraz zwróceniu EventNode’a będącego pierwszym w kolejności naszych eventów

Obraz zawierający tekst

Opis wygenerowany automatycznie

Przygotowanie mapy polega na wyznaczeniu mapy przejść za pomocą funkcji prepareMap z klasy Game znajdującej się w pliku Game.h. Polega to na łączeniu komnat za pomocą klasy ChamberNode oraz zwróceniu w funkcji ChamberNode’a zawierającego pierwszą komnatę

Obraz zawierający tekst, sprzęt elektroniczny, komputer, zrzut ekranu

Opis wygenerowany automatycznie

Można także zmieniać między innymi sposób wyświetlania ( domyślnie w przykładowej grze jest to ustawione jako wyświetlanie tekstu na konsolę) odbywa się to za pomocą klasy Views.h, można także dopisywać swoje sposoby wyświetlania, później należy to ustawić za pomocą odpowiednego wskaźnika:

Obraz zawierający tekst

Opis wygenerowany automatycznie

Znajduje się on w klasie Game.h

**Instrukcja użytkownika – gracza**

Obsługa gry polega na wprowadzaniu na wejście odpowiednich w danym momencie danych.

Rodzaj danych o jakie będzie gracza prosić program jest wyszczególniony w każdym momencie.

Obraz zawierający tekst

Opis wygenerowany automatycznie

Np. w tym momencie jesteśmy proszeni o wpisanie jednej z liter S,E lub N  
Obraz zawierający tekst

Opis wygenerowany automatycznie

W tym o 1 lub 2, w zależności, którą z opcji chcemy wybrać