**Cele:**

Celem projektu było stworzenie elastycznej aplikacji, która oprócz samej rozgrywki będzie udostępniać możliwość łatwego jej modyfikowania – poprzez tworzenie własnych wydarzeń, które będą następnie dodawane do utworzonych przez użytkownika pokojów, które z kolei będą ze sobą w łatwy sposób łączone, tworząc graf przejść i całą mapę rozgrywki. Rozgrywka polega na przechodzeniu Bohaterem przez kolejne pokoje (w każdym z nich na Bohatera czekają jakieś wydarzenia), aż do dotarcia do finałowego pokoju (domyślnie komnata z BOSSEM) i po przejściu go, następuje zakończenie rozgrywki. Rozgrywka może się także zakończyć wcześniej, jeżeli np. Bohater straci wszystkie punkty życia.

**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 analogicznie, z tym, że klasą abstrakcyjną jest Event z pliku nagłówkowego Event.h.

Implementacja grafu wydarzeń dla konkretnej komnaty polega na przeładowaniu jej funkcji preprareEventsGraph() - łączenie wydarzeń (klasa EventNode) w daną kolejność, oraz zwrócenie EventNode’a będącego pierwszym wydarzeniem, które ma czekać na gracza tuż po wejściu do tej komnaty.

Obraz zawierający tekst

Opis wygenerowany automatycznie

Przygotowanie grafu komnat dla gry polega na wyznaczeniu mapy przejść za pomocą funkcji prepareMap() z klasy Game znajdującej się w pliku Game.h. Tworzenie grafu przejść komnat jest analogiczne do grafu przejść wydarzeń w pokoju - polega to na łączeniu komnat (klasa ChamberNode) oraz zwróceniu 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 danych wejściowych, które będą powodować różne skutki. Dane, o które prosi gra są zawsze w klarowny sposób opisane.

Na przykład:

W tym momencie jesteśmy proszeni o wpisanie jednej z liter - S, E lub N.

Obraz zawierający tekst

Opis wygenerowany automatycznie

Tutaj musimy wybierać jedną z opcji - 1 lub 2.

Obraz zawierający tekst

Opis wygenerowany automatycznie