1. Áttekintés

Ez a projekt egy 2 dimenziós farmos játék, amelyben a játékos feladata növénytermesztés, és a gazdaság fejlesztése, ezzel a saját pontszámát. A játék SDL2 és C nyelven készül, és tartalmazza a karakter mozgását egy csempézett (tile-based) térképen, kamerakezelést, valamint különböző interaktív elemeket a farm működésének biztosításához.

1. Játékmenet

A program (FarmR) egy farmos játék, amely több farmos játék mechanikáit öleli fel. A grafikai kinézetét a „Stardew Valley” inspirálta, az eladási mechanikát a „Farming Simulator” franchise alapjára van elkészítve. Főbb funkciók:

* Válaszható nagyságú termelőterülettel játszani
* Mentéseket készíteni és betölteni
* A megtermelt terményt eladni pénzért (Ez lényegében a játékban elért pontod)
* Silókat lerakni és a megtermelt takarmányt abban tárolni
* Stratégiát kialakítani, hogy a megfelelő időben, megfelelő áron add el a terményed.
* A játékbeli idő egyenlő a valósidővel!

1. Felhasználó felületek

* Előmenü: A főmenü előtt egy kisebb ablak nyílik meg, ahol a beállításokat lehet állítani (Pl. a játék felbontása, maximum FPS beállítása)
* Főmenü: Mentések betöltése, játékból való kilépés, új mentés kezdete
* Szünet (Pause) menü: A játék „szüneteltetése”, Gyors mentés funkció és a főmenübe való kilépés lehetősége.
* Hátizsák (Inventory): A játékosnál tartott tárgyak menedzselése (Pl. Kapa, öntözőkanna stb.).
* Eladási felület: Betakarított takarmány eladása, ár fluktuáció megfigyelése vevőknél.

1. Technikai követelmények

* Operációs Rendszer: Windows 7/8/8.1/10/11
* Felbontás: ajánlottan legalább 800x600
* Bemeneti eszközök: Billentyűzet, Egér

1. Fejlesztési tervezet

* 1. stádium: Alap játékmechanikák. Pálya létrehozása, játékos mozgása, térkép megjelenítése. Egy alap „játékmotor” kialakítása, amelyre a későbbiekben lehet építeni.
* 2. stádium: Alap grafikák megrajzolása, animációk implementálása, növények növési progressziója.
* 3. stádium: Eladási mechanika létrehozása és implementációja, Hátizsák (Inventory) rendszer létrehozása és ezzel együtt a főmenü, szünet (pause) menü létrehozása, mentés rendszer implementációja.
* 4. stádium: Új mentés kezdeténél, „Noise-map” implementáció a termőföld termékenységének meghatározására, Siló/takarmány tárolás mechnikák létrehozása.
* 5. stádium: Finomhangolás, Bugok kijavítása.

1. Megjegyzések

* Minden grafika, textúra saját készítésű, nincsen felhasználva semmilyen szerzői jog védett fájl felhasználva.
* A teljes kódbázis itt található meg: [Github/Chri6s/NHF\_Farm](https://github.com/Chri6s/NHF_Farm).