



# UJ DUNGEONS

Dokumentacja użytkowa

[Opis](#)

Dokument skupia się na opisaniu funkcjonalności, sposobu działania oraz założeń aplikacji UJ Dungeons.

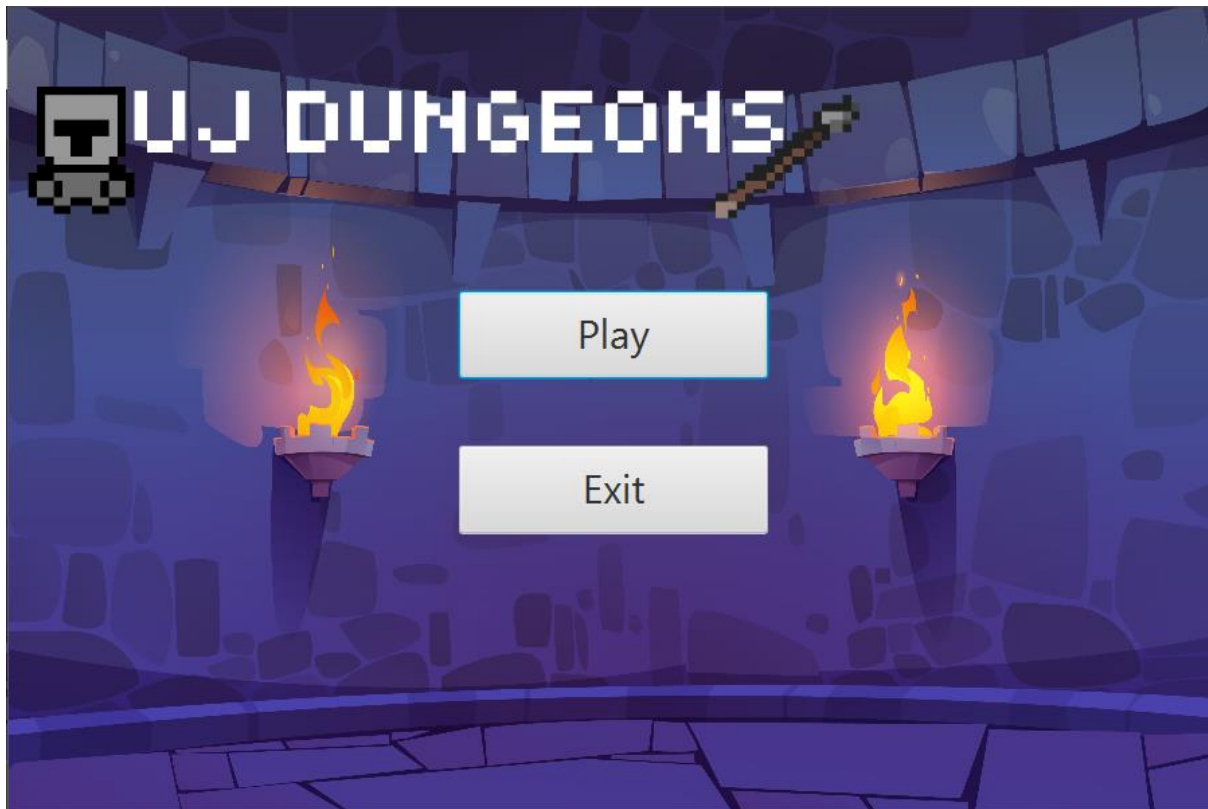
# Spis treści

Wprowadzenie .....	2
Ekran startowy .....	3
Ekran wyboru klasy .....	4
Panel informacyjny .....	5
Komnata z uczcią .....	7
Kuźnia kowala .....	8
Rozwidlenie .....	9
Komnata nagród .....	10
Pusty pokój .....	11
Komnata potwora .....	12
Pułapka .....	13
Porażka .....	14
Zwycięstwo .....	15

# Wprowadzenie

Aplikacja „UJ Dungeons” jest grą komputerową. Jej głównym zadaniem jest zagwarantowanie rozrywki użytkownikowi. Charakteryzuje się ona stylem znanym szerzej jako „RPG” – Role Playing Games. Podczas rozgrywki wcielamy się w bohatera, którego zadaniem jest wyjście z lochu. Podczas przygody czekają na nas różnorakie przeszkody, ale i również wiele cennych nagród. Gra zawiera elementy losowe oraz rozbudowany system postaci. Przy każdym podejściu jako gracz możemy doświadczyć różniących się od siebie sytuacji.

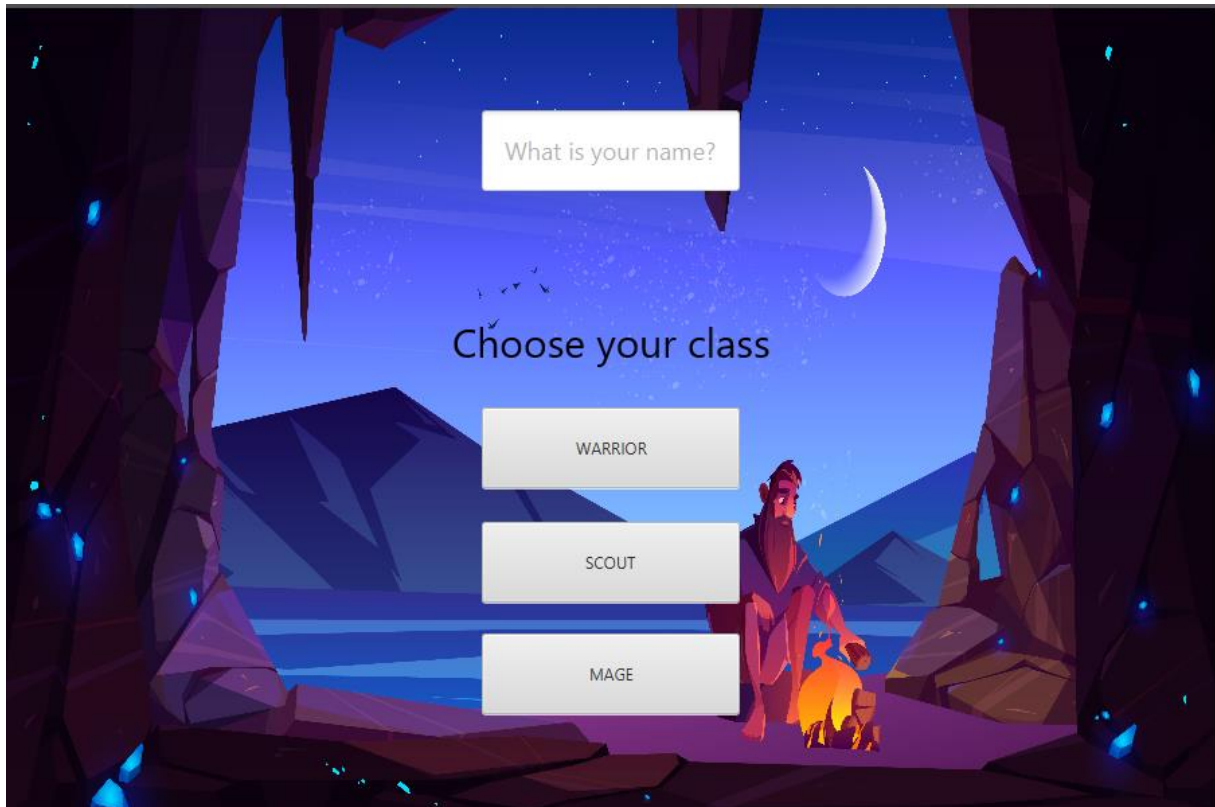
# Ekran startowy



Ekran startowy jest sceną, którą użytkownik zobaczy od razu po tym, jak uruchomi grę. Znajdują się tutaj dwa przyciski:

- „Play” – przycisk rozpoczynający rozgrywkę,
- „Exit” – przycisk wyłączający program

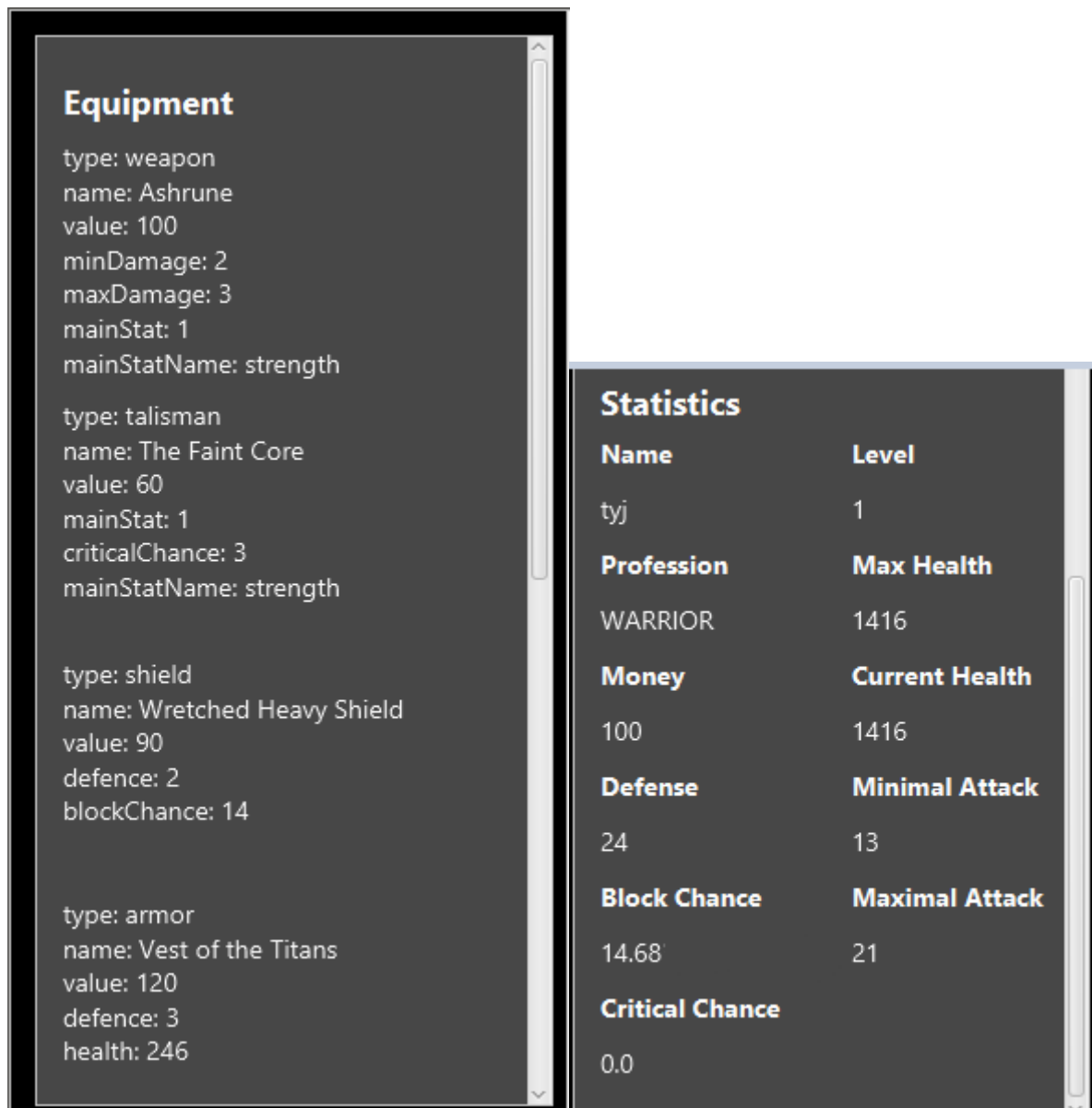
# Ekran wyboru klasy



W ekranie wyboru klasy użytkownik wprowadzą imię dla swojego bohatera oraz wybiera dla niego klasę. Poszczególne klasy różnią się tym co bohater napotka na swojej drodze i jakie statystyki będą u niego lepiej rozwinięte.

- Warrior – potężna postać bazująca na sile i fizyczności,
- Scout – zwinny rzeźmieszek, którego specjalnością są skryte ataki,
- Mage – sędziwy mędrzec znający starożytną magię

# Panel informacyjny



Panel znajdujący się po lewej stronie ekranu aplikacji. Użytkownik może tutaj znaleźć najważniejsze informacje o obecnie posiadanym ekwipunku oraz rozwiniętych statystykach.

## Equipment

Poszczególne przedmioty mają swoje cechy oraz atrybuty. W zależności od rodzaju przedmiotu, te będą się od siebie różnić.

Wszystkie jednak posiadają cechy wspólne, takie jak **nazwa (name)**, **typ (type)**, **value (wartość)** – ilość złota, którą otrzymamy przy potencjalnej sprzedaży przedmiotu.

Omówienie poszczególnych atrybutów:

- minDamage – minimalna wartość obrażeń, którą może zadać przedmiot. Statystyka ta jest zwiększana z potencjalnym Critical Chance,
- maxDamage – maksymalna wartość obrażeń, którą może zadać przedmiot. Statystyka ta jest zwiększana z potencjalnym Critical Chance,
- mainStat – przedmioty mogą posiadać statystykę główną, która najczęściej jest zależna od typu przedmiotu. mainStat wyraża ilość, którą użytkownik czerpie z przedmiotu,
- mainStatName – nazwa głównej statystyki
- criticalChance – wyraża wartość szansy na uderzenie krytyczne, która będzie dodawana do puli ogólnej (wyrażona w statystykach)
- defence – wartość pancerza, którą użytkownik czerpie z przedmiotu. Wartość jest dodawana do puli ogólnej (wyrażona w statystykach)
- health – wartość punktów zdrowia, którą użytkownik czerpie z przedmiotu. Wartość jest dodawana do puli ogólnej (wyrażona w statystykach).
- blockChance - wyraża wartość szansy na zablokowanie obrażeń przeciwnika, która będzie dodawana do puli ogólnej (wyrażona w statystykach)

## Statistics

- Name – imię bohatera,
- Level – obecny poziom bohatera,
- Profession – klasa bohatera,
- Max Health – maksymalna wartość punktów życia,
- Current Health – obecnie posiada wartość punktów życia,
- Minimal Attack – minimalna wartość obrażeń, którą może zadać nasz bohater,
- Maximal Attack – maksymalna wartość obrażeń, którą może zadać nasz bohater,
- Money – posiada ilość sztuk złota,
- Defense – wartość pancerza, która niweluje w pewnym stopniu obrażenia od przeciwnika,
- Block Chance - szansa na zablokowanie obrażeń przeciwnika,
- Critical Chance – szansa na zadanie obrażeń krytycznych (zwiększonych)

# Komnata z ucztą



Znajdując komnatę z ucztą, użytkownik może dokonać wyboru. Zjedzenie znalezionej stawy może przywrócić punkty zdrowia bohatera. Może je jednak również obniżyć, jeżeli okaże się, że jedzenie jest zatrute.



# Kuźnia kowala



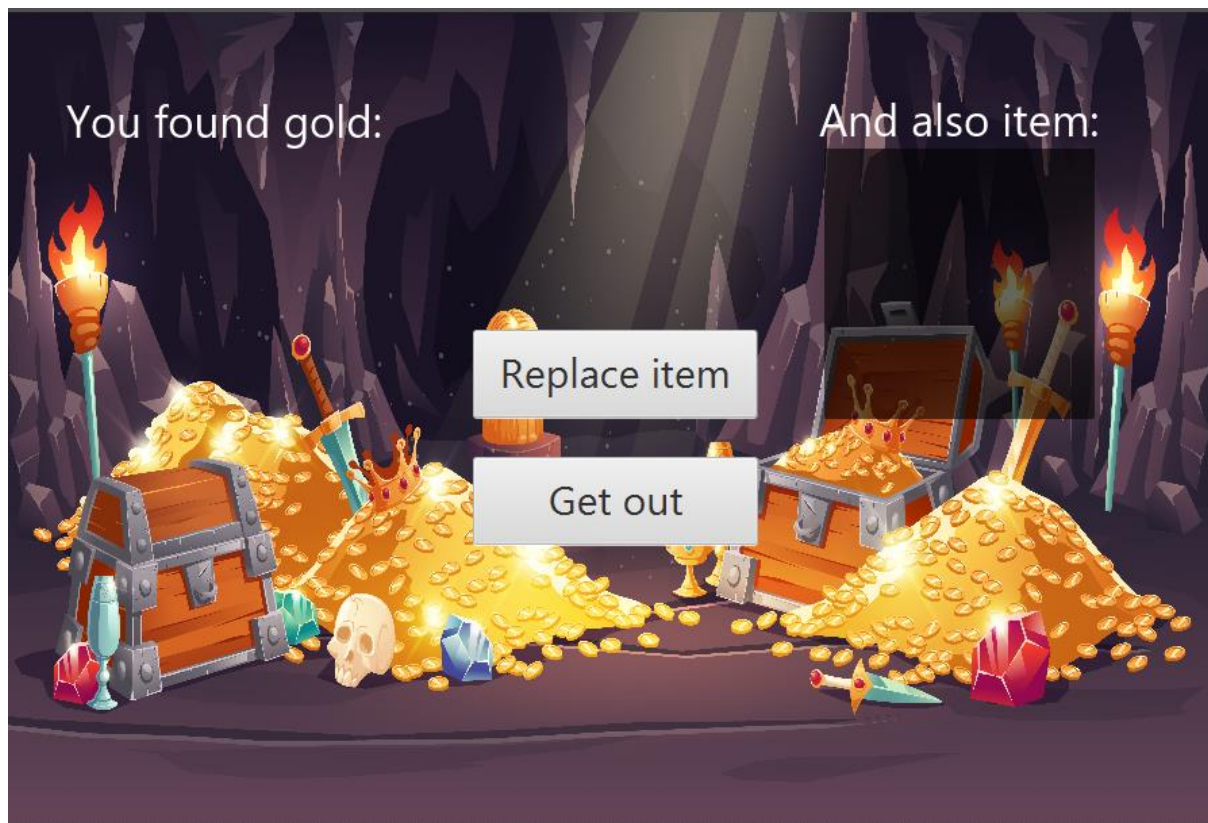
Znajdując kowala, użytkownik znajduje również niemałą okazję na wzmocnienie swojego bohatera. Za odpowiednią ilość złota (którego ilość użytkownik może sprawdzić na dole ekranu lub w statystykach) możemy nabyć potężne przedmioty. To jakie artefakty kowal posiada na stanie są kwestią losową.

# Rozwidlenie



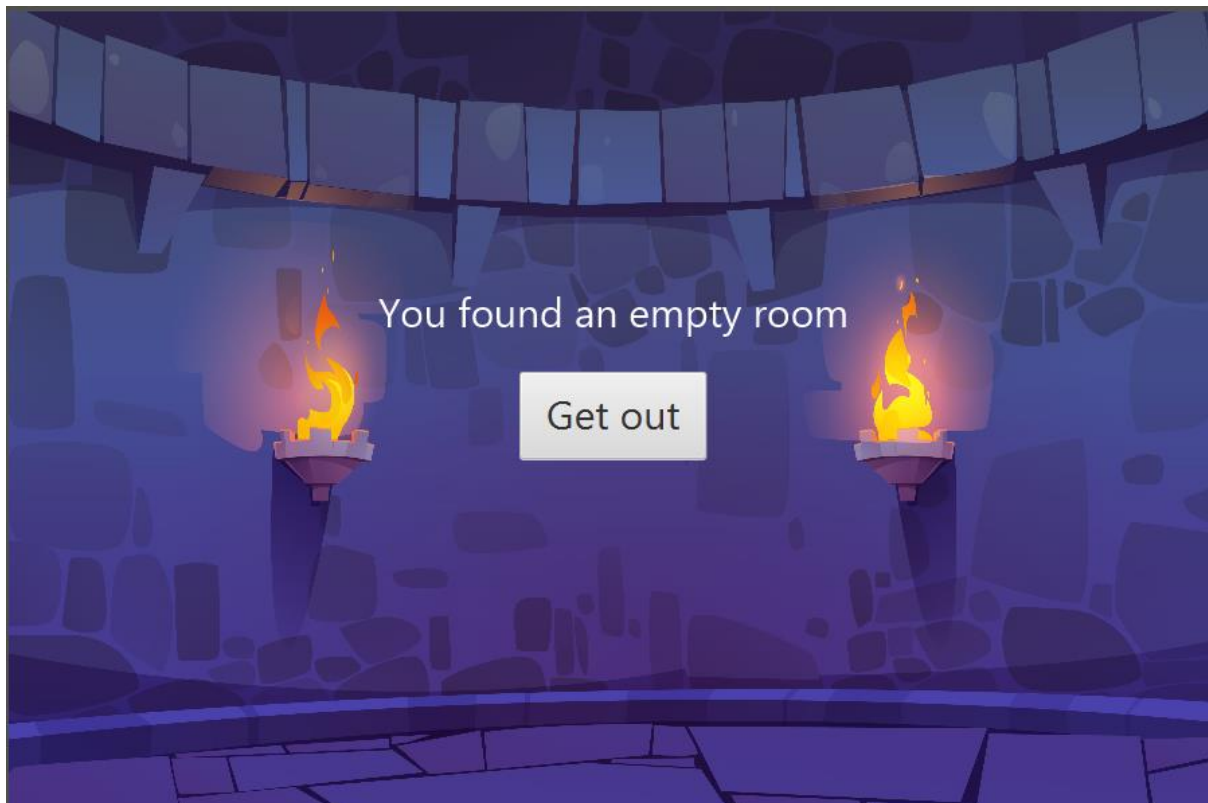
Komnata, w której użytkownik musi dokonać wyboru, w którą stronę powinien się skierować. Czy twój wybór okaże się właściwy?

# Komnata nagród



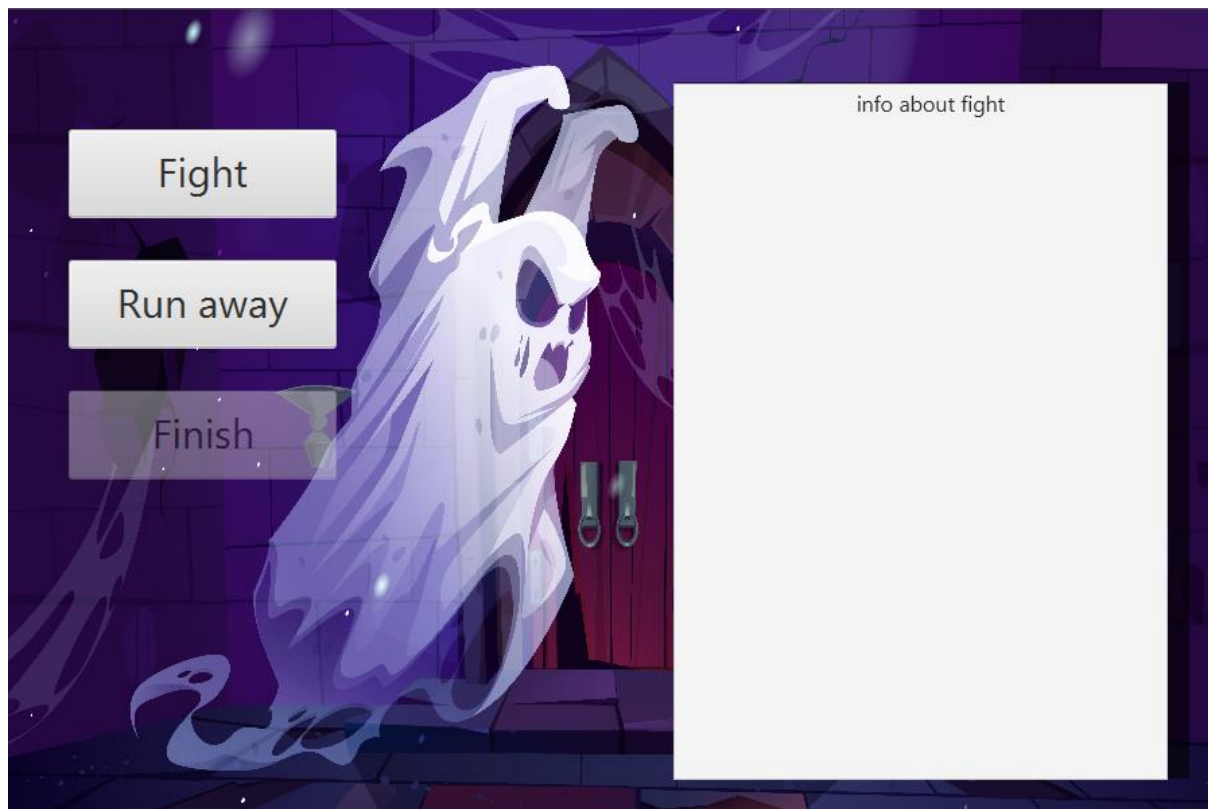
Tym razem Ci się poszczęściło. Znajdujesz pokój ze skrzynią. W skrzyni znajduje się złoto i przedmiot, który może się okazać potężniejszy od tego, który obecnie posiadasz. Zdecyduj, czy aby na pewno chcesz go w swoim ekwipunku. Jeśli tak, to naciśnij „**Replace item**”. Jakiej decyzji nie podejmiesz, będziesz musiał wydostać się z tego pokoju. Zrobisz to naciskając „**Get out**”.

# Pusty pokój



Pusty pokój. Nie narzekaj! Zawsze mogłeś trafić zdecydowanie gorzej. Im szybciej się stąd wydostaniesz (naciskając przycisk „**Get out**”) tym lepiej.

# Komnata potwora



Na twoje nieszczęście obudziłeś właśnie mieszkańca lochów, wchodząc do jego komnaty. Możesz spróbować swojego szczęścia i podjąć z nim walkę naciskając „**Fight**”. Jeśli jednak nie czujesz się na siłach, to lepiej szybko uciekaj (naciskając przycisk „**Run away**”)! Co byś nie zrobił, gra poinformuje Cię o tym jak przebiegła walka, wyświetlając informację po prawej stronie.



# Pułapka



Masz pecha! Co prawda to nie potwór, ale stopa w sidłach też nie jest niczym wesołym. Straciłeś trochę zdrowia (informacja nad przyciskiem). Nic już nie poradzisz. Lepiej wracaj naciskając „**Get out**”.

# Porażka



YOU DIED

Niestety. Tym razem Ci się nie udało. Pamiętaj, że zawsze możesz spróbować ponownie!

# Zwycięstwo



Komuś udało się przejść grę! Gratuluję. Spróbuj teraz inną klasą.