

Spis Treści

- **Wstęp** 1.1. Wprowadzenie 1.2. Cel i zakres pracy 1.3. Struktura pracy
- **Podstawy Gier Roguelike** 2.1. Definicja i cechy gier roguelike 2.2. Historia i ewolucja gier roguelike 2.3. Elementy charakterystyczne gatunku
- **Analiza Wymagań** 3.1. Opis funkcjonalności gry 3.2. Wymagania sprzętowe i oprogramowanie 3.3. Projekt interfejsu użytkownika
- **Projektowanie Gry** 4.1. Projekt architektury gry 4.2. Projekt mechanik rozgrywki 4.3. Projekt mapy i poziomów 4.4. Projekt postaci, przeciwników i przedmiotów 4.5. Projekt algorytmów generowania losowych treści
- **Implementacja** 5.1. Wybór narzędzi programistycznych 5.2. Implementacja podstawowej struktury gry 5.3. Implementacja mechanik rozgrywki 5.4. Implementacja systemu generowania map 5.5. Implementacja interfejsu użytkownika
- **Testowanie** 6.1. Testy jednostkowe i integracyjne 6.2. Testy funkcjonalne i akceptacyjne 6.3. Rozwiązywanie problemów i debugowanie
- **Optymalizacja i Udoskonalenia** 7.1. Identyfikacja obszarów optymalizacji 7.2. Techniki optymalizacji kodu i zasobów 7.3. Wprowadzanie ulepszeń i dodatkowych funkcji
- **Dokumentacja** 8.1. Dokumentacja kodu źródłowego 8.2. Instrukcje dla użytkowników 8.3. Opis procesu tworzenia gry 8.4. Przykłady użycia i zrzuty ekranu
- **Podsumowanie** 9.1. Osiągnięte cele 9.2. Wnioski i perspektywy rozwoju 9.3. Wnioski ogólne
- **Bibliografia**
- Lista źródeł, artykułów i materiałów badawczych
- **Załączniki**
- Dodatkowe materiały wspierające pracę, takie jak kod źródłowy, grafiki itp.

1. Wprowadzenie

1.1. Wstęp

Wstęp to taka ogólna zapowiedź, gdzie opowiem o tym, co jest celem tej pracy. Dlaczego właśnie zdecydowałem się na napisanie o grach roguelike i co chciałbym z tego wynieść.

1.2. Cel i Zakres Pracy

Tutaj przyszło mi do głowy, że fajnie byłoby się skupić na tym, żeby napisać własną grę roguelike. Chciałbym się bardziej przyjrzeć mechanikom rozgrywki i może stworzyć jakiś ciekawy system generowania map.

1.3. Struktura Pracy

No więc tak, całość będzie wyglądać mniej więcej tak: najpierw ogólnie o grach roguelike, potem trochę o tym, jak się rozwijały i jakie mają cechy. A na koniec opiszę, co będę robił w każdym rozdziale.

2. Podstawy Gier Roguelike

2.1. Definicja i Cechy Gier Roguelike

Zaczynamy od tego, co to właściwie są gry roguelike. Chodzi o takie gry, gdzie jest permaśmierć, czyli jak postać umrze, to już nie ma powrotu. No i te generowane losowo poziomy, no wiesz, że za każdym razem gra wygląda inaczej.

2.2. Historia i Ewolucja Gier Roguelike

Teraz coś o historii. Od tych pierwszych gier typu "Rogue" i jak to się wszystko rozwijało. To chyba będzie ciekawe pokazać, jak to się zaczęło i jakie wpływy miało na nowsze gry.

2.3. Elementy Charakterystyczne Gatunku

Ostatnio fajnie było grać w różne gry tego typu i zauważyłem, że mają takie charakterystyczne elementy. No wiesz, walka, przedmioty, rozwijanie postaci. Warto się przyjrzeć tym rzeczom bliżej.