Design document

# Pohyb hráče

* Jednoduchý pohyb podle horizontální a vertikální osy
* Sprint a výdrž
  + Hráč se po určité době běhu unaví a musí chvíli počkat, než se mu výdrž opět doplní
* Gravitace hráče
* Hráč by neměl vyšplhat na moc prudký kopec

# Interakce s předměty

* V určité vzdálenosti od předmětu s interakcí se předmět zvýrazní
* Po zmáčknutí interakčního tlačítka (E) se provede akce
* Hra rozliší, jaký druh interakce jde s předmětem provést (sebrat, vypít, zničit atd.)
  + Voda jde vypít
  + „Pick up“ objekty jdou zvednout
  + Papír jde přečíst

# Inventář

* Otevření a zavření inventáře
* Určité předměty jde házet na hromádku do jednoho slotu
* Drag and drop
  + Grafická reprezentace táhnutého itemu
  + Přesun itemu z jednoho slotu na druhý
  + Na slot nejde dropnout, pokud už je plný nebo obsahuje jiný druh itemu
  + Pokud je slot plný, předmět se vrátí na původní místo
  + Hromádky předmětů se dají skládat na sebe
  + Hromádka se může rozdělit
* Vyhození předmětu z inventáře
  + Předmět zmizí z inventáře
  + Předmět se objeví ve scéně (pokud je to možné)
* Zobrazení informací o předmětu
* Předměty jdou po dvojkliku konzumovat
* Je možné otevřít crafting menu

# Crafting

* Crafting menu v inventáři
* Tvorba receptů
* Drag and drop z inventáře do crafting slotů
* Předmět nelze vytvořit, pokud pro něj v inventáři není místo

# Bugy

* Předmět v inventáři po dropnutí na jeho originální slot zmizí
* Předmět typu „Item“ jde v inventáři položit na hromádku typu „Stack item“