



### Zasada działania

Gra rodzaju roguelike będzie polegała na zwiedzaniu lochu poruszając się po Planszy, walce z Potworami, handlu z Handlarzami oraz wykorzystywaniem Przedmiotów wypijając Mikstury przywracające punkty życia i wybierając Broń wpływającą na zdolności bojowe Gracza.

### Technologie

- 1) Operatory:** operatory `+=` i `-=` jako zwiększanie i zmniejszanie ilości życia Postaci
- 2) Zarządzanie pamięcią:** m.in. dynamicznie alokowane Potwory
- 3) Polimorfizm:** m.in. Przedmioty przechowywane w ekwipunku
- 4) Wyjątki:** nieprawidłowa nazwa pliku z Planszą
- 5) Kontenery STL:** vector użyty m.in. jako ekwipunek Postaci
- 6) stringi/stringstreamy:** stringstreamy wykorzystywane do wczytywania liczb z pliku, a string m. in. do generowania opisu przedmiotu