

Technologia	1
Tura	1

Technologia - Poziom technologii. Kolejne jego poziomy odblokowują nowe metody produkcji i nowe tiery jednostek.

Tura - Tura, w której wykonujesz raport. Będzie ona częścią nazwy pliku .txt.

Zasoby	1	Produkcja / Zapotrzebowanie		Zatrudnienie	Tier
Tartak	0	+30 Drewno	-5 Narzędzia	0	I
Kopalnia węgla	0	-	-	-	0
Kopalnia żelaza	0	+20 Żelazo	-5 Narzędzia	0	I
Kopalnia ołowiu	0	-	-	-	0
Kopalnia siarki	0	-	-	-	0
Kopalnia złota	0	+10 Złoto	-5 Narzędzia	0	I

- 1) Kategoria budynków.
- 2) Produkcja - ile jakich dóbr produkuje 1 budynek.
- 3) Zapotrzebowanie - ile jakich dóbr potrzebuje 1 budynek.
- 4) Ile osób zatrudnia 1 budynek.
- 5) Tier - metoda produkcji. Zależy od technologii.
- 6) Nazwa budynku.
- 7) Ilość danego budynku.

Zasoby		Produkcja / Zapotrzebowanie		Zatrudnienie	Tier
Tartak	0	+30 Drewno	-5 Narzędzia	0	I
Kopalnia węgla	0	-	-	-	0
Kopalnia żelaza	0	+20 Żelazo	-5 Narzędzia	0	I
Kopalnia ołowiu	0	-	-	-	0
Kopalnia siarki	0	-	-	-	0
Kopalnia złota	0	+10 Złoto	-5 Narzędzia	0	I

O ile wszystkie inne budynki można budować do woli, tak kopalni można zbudować tylko tyle, ile masz znaczników zasobów na mapie w swoich granicach (15 kopalni za znacznik).

Wyjątkiem są koncesje - dogadanie się z innym graczem (bądź wymuszenie w traktacie pokojowym) na dostęp do wszystkich, bądź części kopalni ze znacznika zasobu (np. na 10 z 15 kopalni z danego zasobu).

Suma budynków			
Budynki produkcyjne:	1 0	Kopalnie:	2 0
Łącznie:			
3 0			
Koszt utrzymania			
0			

- 1) Suma budynków produkcyjnych (-Kopalnie).
- 2) Suma kopalni.
- 3) Łącznie (Suma budynków produkcyjnych + Suma kopalni)
- 4) Koszta utrzymania, suma kosztów utrzymania wszystkich budynków.
Cena utrzymania pojedynczego budynku to 10% z jego przychodu przy podstawowych cenach.

Kraj	
Nazwa kraju /Nazwa uni celnej	
Ilość członków uni celnej (1 to brak)	1
Populacja	0

Nazwa kraju/Nazwa unii celnej - Rozumie się samo przez się. Będzie ona użyta przy nazwie raportu .txt.

Unie celne to porozumienia gospodarcze między graczami, jeżeli się zrzeszają w takiej to będą swoją gospodarkę wyliczać wspólnie. Wspólna populacja, wspólne zapotrzebowania, wspólna produkcja i dzielony między nimi po równo ostateczne rozliczenie ("Na czysto").

Ilość członków unii celnej - Rozumie się samo przez się. Ta liczba używana jest by podzielić ostateczne rozliczenie na równe części. 1 oznacza brak unii (czyli jest rozliczenie dzielone na jeden kraj).

Populacja - Łączna populacja naszego kraju/unii celnej (wieś + miasto przed przyrostem naturalnym. Do naszej populacji musimy też doliczyć populację pod naszą okupacją).

Zawód	Pracownicy	% Populacji
Górnicy	0	0.00
Robotnicy	0	0.00
Rolnicy	0	0.00
Plantatorzy	0	0.00

Sekcja sumująca pracowników z danej kategorii budynków i określająca jaki procent stanowią oni populacji.

Armia		Tier
Infantry	<input type="text" value="0"/>	I
Archers	<input type="text" value="0"/>	I
Cavalary	<input type="text" value="0"/>	I
Artillery	<input type="text" value="0"/>	0
Marynarka	<input type="text" value="0"/>	Brak
Konwoje	<input type="text" value="0"/>	Brak
Żołnierze i Marynarze	<input type="text" value="0"/>	
% Poboru	<input type="text" value="0"/>	

Sekcja poświęcona armii.

Każdy typ jednostek ma swoje zapotrzebowanie na produkty (zależne od tieru), jeżeli tier wynosi 0 to nie można go rekrutować. W przypadku braku tieru to prosta piłka, nie mają one zaimplementowanych tierów.

Każdy regiment składa się z określonej liczby żołnierzy:

- Infantry, Archers i Cavalary - 500 żołnierzy.
- Artillery - 250 żołnierzy.
- Marynarka (statki wojenne) - 200 marynarzy.
- Konwoje (transportowe) - 25 marynarzy.

% Poboru - Procent jaki stanowią żołnierze i marynarze w populacji.

Suma punktów procentowych zawodów (%)
0.00

Podsumowanie wszystkich punktów procentowych populacji zawodów (% Górniczy + % Robotnicy + % Rolnicy + % Plantatorzy + % Poboru). Jeżeli wskaźnik przekroczy 100% to Rynek nie będzie zaakceptowany.

Zaspokojenie potrzeb populacji (%)
0

Procent zaspokojenia populacji na dobra konsumpcyjne. Będzie on przenoszony do Toolboxa.

Mnożnik zapotrzebowań	
Produkty spożywcze	1,0
Ubranie	1,0
Mebel	1,0
Ryba	1,0
Tkanina	1,0
Zboże	1,0
Papier	1,0
Drewno	1,0
Węgiel	1,0
Szkło	1,0
Kawa	1,0
Owoc	1,0
Alkohol	1,0
Ubranie luksusowe	1,0
Meble luksusowe	1,0
Mięso	1,0
Porcelana	1,0
Cukier	1,0
Herbata	1,0
Tytoń	1,0
Wino	1,0

Mnożnik zapotrzebowań - wartość o ile razy większe/mniejsze ma być zapotrzebowanie na dany produkt przez populację.

W przypadku unii celnej trzeba wyciągnąć średni arytmetyczny mnożnik na dane dobro.

Skrypt
<input type="button" value="OBLICZ"/>
<input type="checkbox"/>
Pobrać kopię?

Sekcja skrypt

- 1) Przycisk OBLICZ - pobiera dane z pól, wykonuje skrypt i wstawia dane wyjściowe do odpowiednich miejsc.
- 2) Checkbox Pobrać kopię? - po jego zaznaczeniu i kliknięciu OBLICZ i wykonaniu skryptu wygeneruje się plik .txt z raportem.

Linki
Produkcja w zależności od Tieru
Lista technologii
Tiere budynków

Sekcja linki

Produkcja w zależności od Tieru - Pokazuje budynki i na jakich tierach produkują i potrzebują danych dóbr.

Lista technologii - Lista technologii, na której pokazane jest co odblokowuje dana technologia.

Tiere budynków - Podobnie do Listy technologii, tylko lista pogrupowana jest wedle budynków.

Produkt	Produkcja	Zapotrzebowanie	Bilans	%	Cena	Realna Cena	Rozliczenie	
9	1	2	Podstawowe dobra	4	5	6	7	8
(p1) Produkty spożywcze	0	0	0	0	30	30	0	
(p1) Ubranie	0	0	0	0	30	30	0	
(p1) Meble	0	0	0	0	30	30	0	
(p1) Ryba	0	0	0	0	20	20	0	
(p1) Tkanina	0	0	0	0	20	20	0	
(p1) Zboże	0	0	0	0	20	20	0	
(p1) Papier	0	0	0	0	30	30	0	
(p1) Drewno	0	0	0	0	20	20	0	

- 1) Nazwa produktu (p - jest wymagany przez populację, liczba - od której technologii jest wymagany).
- 2) Produkcja - Ile danego produktu produkujemy.

- 3) Zapotrzebowanie - ile danego produktu potrzebujemy (potrzeby populacji i produkcji).
- 4) Bilans - Produkcja minus Zapotrzebowanie.
- 5) % - Produkcja podzielić przez Zapotrzebowanie razy 100 w zaokrągleniu do 0 miejsc po przecinku.
- 6) Cena - Podstawowa cena.
- 7) Realna Cena - cena po której dany produkt jest sprzedawany/kupowany.
Jeżeli produkujemy więcej niż potrzebujemy to cena maleje i odwrotnie, gdy więcej potrzebujemy niż produkujemy to cena rośnie.
- 8) Rozliczenie - Bilans razy Realna Cena.
- 9) Kategoria.

Razem							
Łącznie (potrzeby populacji):	0	0	0	-	-	-	0
Łącznie (produkcja):	0	0	0	-	-	-	0
Na czysto (oba Łącznie - Koszt utrzymania):							0
Po podziale na członków unii celnej:							0

Sekcja Razem - podsumowanie wszystkich kategorii.

Łącznie (potrzeby populacji) - Podsumowanie produkcji, zapotrzebowania, bilansu i rozliczenia dla dóbr konsumpcyjnych.

Łącznie (produkcja) - Podsumowanie produkcji, zapotrzebowania, bilansu i rozliczenia dla produktów potrzebnych w łańcuchu produkcyjnym.

Na czysto - Suma obu Łącznie odjąć Koszta utrzymania.

Po podziale na członków unii celnej - Na czysto podzielić przez ilość członków unii celnej.