**Raport na dzień 23.11.2021**

**Bartosz Gałczyński**

**Wykonane zadania:**

**- wprowadzenie prostego menu**

**- utworzenie scenki wprowadzenia do gry(po tym bohater się budzi i będzie miał zadanie)**

**- dodanie wrogów**

**- kolizje z wrogami**

**- uproszczony system walki w postaci gui z różnymi opcjami(obecnie bez tła).W przyszłości zostanie dodany funkcjonalny ekwipunek oraz wybór przedmiotu, którym chcemy atakować(wraz z wpływem umiejętności bohatera), różne ataki przeciwników czy też możliwość obrony**

**Zgodnie z harmonogramem wykonane było to co zostało zadeklarowane. Problematyczne było umieszczenie Spirtów postaci w wektorze, ze względu na sposób w jaki przypisywane są do nich grafiki. Należało utworzyć wektor wskaźników(unique\_ptr, aby uniknąć niespodziewanych błędów, jak wyciek pamięci czy dangling pointers) klasy Character. Umieszczanie kolejnych elementów w takim wektorze bądź ich modyfikacja również wymagały chwili, aby wymyślić jak robić to poprawnie bez dodatkowych zmiennych. Utworzenie funkcji walki oraz sposób w jaki program reaguje na jej aktywację zajął wydawał się początkowo skomplikowany, ale udało się wszystko napisać.**