**Raport na dzień 06.12.2021**

**Bartosz Gałczyński**

**Wykonane zadania:**

**- naprawiony błąd związany z walką**

**- po śmierci wyświetla się komunikat**

**- wciskając Escape pojawia się menu**

**- wprowadzona możliwość zapisu oraz wczytywania**

**- klawisz Tab otwiera panel ze statystykami bohatera oraz pozwala na zwiększanie ich poziomu**

**- wrogowie mają przypisaną mapę, poza którą się nie wyświetlają**

**Udało się wykonać założenia zawarte w harmonogramie. Obecnie widać, że część funkcji nie została wpisana do planu, co wynika z wymyślania potrzebnych funkcjonalności w trakcie tworzenia projektu. Problematyczne była obsługa klawiszy Escape, Tab oraz Enter tak, aby uniknąć wielokrotnego wykonania się operacji podczas jednokrotnego naciśnięcia. Trudności sprawiły też zapisywanie oraz wczytywanie ze względu na wykorzystanie przeciążenia operatora << wewnątrz klasy Character oraz wymagany „bezpieczny” sposób pobrania czasu potrzebnego do nazwania pliku. Początkowo też funkcja zapisu blokowała uruchomienie się programu(błędy z biblioteką sfml), lecz jej przeniesienie do innego pliku rozwiązało problem. Dodatkowo niektóre działania wymagały nowszego standardu C++, dlatego został on zmieniony na najnowszy - C++20.**