**Dungeon Explorer**

Specyfikacja funkcjonalna

**Mateusz Rachmatul, Informatyka Stosowana sem. III**

**Spis treści**

[**1. Opis ogólny** 3](#_Toc435092676)

[**2. Instalacja i uruchamianie** 4](#_Toc435092677)

[**3. Scenariusz działania gry** 4](#_Toc435092678)

[**4. Format danych** 4](#_Toc435092679)

[**5. Harmonogram tworzenia gry** 5](#_Toc435092680)

# **1. Opis ogólny**

Dungeon Explorer to gra przygodowa w 2D, która polega na zbieraniu kamieni szlachetnych przez bohatera eksplorującego podziemne jaskinie.

Rozgrywkę obserwujemy z góry, a sterowanie postacią następuje przy pomocy strzałek.

Gra tworzona jest za pomocą języka programowania C++ z wykorzystaniem biblioteki Allegro5.

## **2. Instalacja i uruchamianie**

Wypakowanie archiwum z grą do dowolnego folderu. W archiwum znajdują się wszystkie niezbędne pliki oraz grafiki gry.

### **3. Scenariusz działania gry**

Po uruchomieniu gry pojawia się menu główne, a w nim do wyboru opcje:

1. Nowa gra   
2. Najlepsze wyniki  
3. Sterownie  
4. Wyjście z gry

Po wyborze nowej gry, program prosi o podanie nazwy postaci. Po jej wprowadzeniu zaczyna się właściwa rozgrywka.

Gracz steruje postacią przy pomocy strzałek. Celem gracza jest zebranie odpowiedniej liczby kamieni szlachetnych, by móc przejść do następnej planszy-jaskini. W zbieraniu kosztowności graczowi przeszkadzają przeciwnicy, którzy po dotknięciu bohatera kończą jego żywot.

Wynik zebranych przez gracza kamieni szlachetnych zapisywany jest w tabeli najlepszych wyników.

### **4. Format danych**

Dane wejściowe wprowadzane są z klawiatury. Dane te obsługują poruszanie się po menu głównym oraz ruch postaci w trakcie gry.

### **5. Harmonogram tworzenia gry**

Tydzień I: Wyświetlanie okna gry.  
Tydzień II: Zaprojektowanie menu i poruszania się po menu.  
Tydzień III: Zaprojektowanie plansz i grafik wykorzystywanych w grze. Tydzień IV: Dalsze projektowanie plansz i grafik wykorzystywanych w   
 grze.  
Tydzień V: Animacja postaci(poruszanie się po planszy), kolizje   
 postaci z krawędziami planszy.  
Tydzień VI: Zaprojektowanie interfejsu gry.  
Tydzień VII: wstępne testowanie całości.  
Tydzień VIII: dalsze testy i nanoszenie poprawek.