

# Oda Do Rogala

Wiktor Jeziorski, Szymon Kamieński, Tomasz Pepera

Czerwiec 2015

## 1 Wstęp

gra typu Roguelike [3 osoby]. <http://pl.wikipedia.org/wiki/Roguelike> projekt powinien uwzględniać schemat rozwoju postaci; zwiedzanie lochów/świata; zbieranie inwentarza, system walki i questów.

## 2 Wymagania

Python 2.7 + biblioteka pygame

## 3 Uruchamianie

python pygs.py  
lub  
python menu.py (ale nie zalecane)

## 4 Z czym to jeść?

Gra polega na tym by przetrwać jak najdłużej. :DD Zadanie to do łatwych nie należy. ;)

Mamy trzy rodzaje przeciwników o różnej sile. Za zabicie potworów otrzymujemy doświadczenie oraz czasami jakieś przedmioty(ekwipunek lub jedzenie). Co 1000 punktów doświadczenia otrzymujemy kolejne punkty podwyższające statystyki do rozdysponowania. Fontanny na mapie przywracają życie.

## 5 Sterowanie w grze

przemieszczanie - wsad lub strzałki  
atak - wsad lub strzałki(gdy stykamy się z przeciwnikiem)  
podnoszenie przedmiotów - e lub prawy ctrl  
zakładanie przedmiotów - dwukrotne kliknięcie lewym przyciskiem myszki na przedmiot w plecaku

sprawdzanie wymagań przedmiotu - pojedyncze kliknięcie  
przyciszenie/przygłuszenie muzyki - n/m  
wyjście z gry - Esc

## 6 Budowa Programu

Główna logika programu znajduje się w klasie App. Jest ona odpowiedzialna za renderowanie grafiki i symulowanie rozgrywki turowej. Wspólny interfejs dla bohatera(Hero) i przeciwników(Enemy) jest w klasie Character. Klasa Item wraz z pochodnymi reprezentuje przedmioty. Klasa equipment potrzebna jest jako "zbiornik" na przedmioty dla Hero. Za losowe generowanie i reprezentacje mapy odpowiedzialna jest klasa Map.

Większość logiki programu jest łatwa do zrozumienia z samego kodu, pozostała część jest opisana w docstringach.