

```
C:\Users\micha\source\repos\Symulator świata\Debug\Symulator świata.exe
MENU GŁÓWNE
1- podstawowa plansza 20x20
2- wczytaj stan gry z pliku
   bazowe pliki do testu mają format test(nr).txt np. test1.txt
3- utwórz plansze podstawowa o podanym rozmiarze (wiersze, kolumny)
Aby zakończyć działanie programu wcisnij ESC
```

Menu główne

Po wybraniu pierwszej opcji tworzy się plansza z organizmami inicjalizowanymi w `world.initializeBoard()`.

Druga opcja pozwala na wczytanie stanu gry z pliku w którym znajdują się parametry podane w następujący sposób:

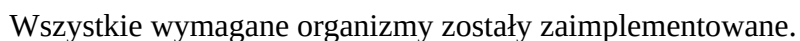
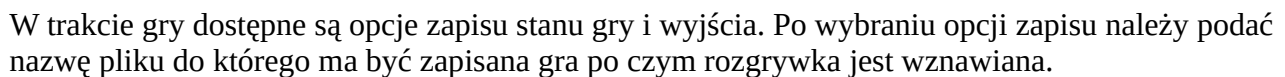
Liczba wierszy			Liczba kolumn		
Symbol zwierzęcia	Wiek	Siła	Koordinat x	Koordinat Y	Licznik specjalnej umiejętności

```
test3.txt — Notatnik
Plik Edycja Format Widok Pomoc
15 15
a 2 4 0 3
w 2 9 2 7
w 2 9 2 8
h 0 5 2 10 -7
o 2 4 3 1
t 2 2 3 2
t 2 2 4 14
w 2 9 6 10
f 2 3 7 1
a 2 4 8 8
a 2 4 8 9
o 2 4 9 5
f 2 3 9 6
t 2 2 10 0
w 2 9 10 3
f 2 3 12 1
a 2 4 12 2
w 2 9 13 3
o 2 4 13 10
```

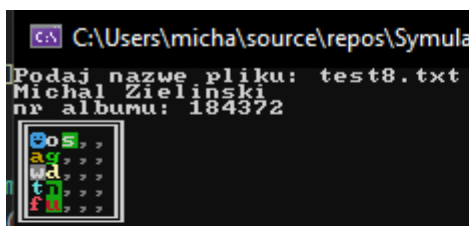
Trzecia opcja pozwala na utworzenie planszy o dowolnym rozmiarze i z organizmami inicjalizowanymi w `world.initializeBoard()`.

W trakcie gry wyświetlane są komunikaty informujące o wynikach kolizji zwierząt i użyciu przez nich swoich specjalnych zdolności

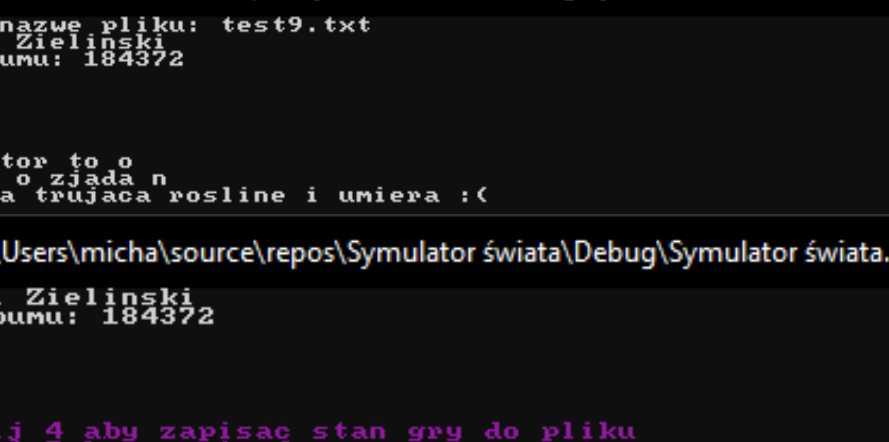
W trakcie gry wyświetlane są komunikaty informujące o wynikach kolizji zwierząt i użyciu przez nich swoich specjalnych zdolności



- ☺ - człowiek, w – wilk, a – antylopa, t – żółw, f – lis, o – owca,
n – wilcza jagoda, u – guarana, s – barszcz sosnowskiego, g – trawa, d – mlecz





Zjedzenie wilczej jagody lub barszczu sosnowskiego przez dowolne zwierze kończy się śmiercią obu organizmów



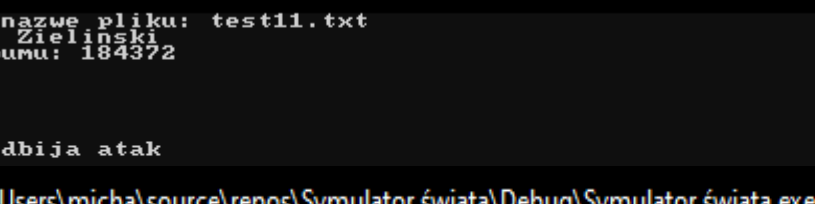
```
C:\Users\micha\source\repos\Symulator świata\Debug\Symulator świata.exe
Podaj nazwe pliku: test9.txt
Michał Zielinski
nr albumu: 184372
O
Inicjator to o
Walka- o zjada n
o zjada trujaca rosline i umiera :<
C:\Users\micha\source\repos\Symulator świata\Debug\Symulator świata.exe
Michał Zielinski
nr albumu: 184372
O
Wcisnij 4 aby zapisac stan gry do pliku
Wcisnij 5 by wrocic do menu
Wcisnij dowolny inny przycisk by przejsc do nastepnej tury
```

Antylopa posiada 50% szansy na ucieczkę przed zwierzęciem, które wkroczyło na jej pole

```
C:\Users\micha\source\repos\Symulator świata\Debug\Symulator świata.exe
Michał Zielinski
nr albumu: 184372

antylopa uciekla!

C:\Users\micha\source\repos\Symulator świata\Debug\Symulator świata.exe
Michał Zielinski
nr albumu: 184372

Wcisnij 4 aby zapisac stan gry do pliku
Wcisnij 5 by wrocic do menu
Wcisnij dowolny inny przycisk by przejsc do nastepnej tury
```

Żółw odpyra ataki wrogów którzy wkroczyli na jego pole



```
C:\Users\micha\source\repos\Symulator świata\Debug\Symulator świata.exe
Podaj nazwe pliku: test11.txt
Michał Zielinski
nr albumu: 184372
t,
o,
Zolw odbija atak
C:\Users\micha\source\repos\Symulator świata\Debug\Symulator świata.exe
Michał Zielinski
nr albumu: 184372
t,
o,
Wcisnij 4 aby zapisac stan gry do pliku
Wcisnij 5 by wrocic do menu
Wcisnij dowolny inny przycisk by przejsc do nastepnej tury
```

Michał Zieliński 184372

Lis nie ruszy na pole z silniejszym przeciwnikiem

```
C:\Users\micha\source\repos\Symulator świata\Debug\Symulator świata.exe
Michał Zieliński
nr albumu: 184372
[Game Window]
Lis wybiera inne pole

C:\Users\micha\source\repos\Symulator świata\Debug\Symulator świata.exe
Michał Zieliński
nr albumu: 184372
[Game Window]
Wcisnij 4 aby zapisać stan gry do pliku
Wcisnij 5 by wrócić do menu
```

Barszcz sosnowskiego zabija wszystkie zwierzęta dookoła niego

```
C:\Users\micha\source\repos\Symulator świata\Debug\Symulator świata.exe
Podaj nazwę pliku: test13.txt
Michał Zieliński
nr albumu: 184372
[Game Window]
Inicjator to o
Walka- o zjada g

C:\Users\micha\source\repos\Symulator świata\Debug\Symulator świata.exe
Michał Zieliński
nr albumu: 184372
[Game Window]
```

Człowiekiem gracz może poruszać przy pomocy klawiszy W S A D
Umiejętność specjalna jest aktywowana przyciskiem spacji.

```
C:\Users\micha\source\repos\Symulator świata\Debug\Symulator świata.exe
Michał Zieliński
nr albumu: 184372
[Game Window]
```

Michał Zieliński 184372

C:\Users\micha\source\repos\Symulator świata\Debug\Symulator świata.exe

Michał Zielinski
nr albumu: 184372

antylopa uciekła!
Aktywowano szybkość antylopy!

Wcisnij 4 aby zapisać stan gry do pliku
Wcisnij 5 by wrócić do menu
Wcisnij dowolny inny przycisk by przejść do następnej tury_

[illegible]

```
C:\Users\micha\source/repos\Symulator świata\Debug\Symulator świata.exe
```

Michał Zielinski
nr albumu: 184372

```
Inicjator to w
Walka- w zjada g

Inicjator to o
Walka- o zjada d

Inicjator to a
Walka- a zjada d

Inicjator to a
Walka- a pokonuje o
Szybkosc antylopy sie skonczyla!

Wcisnij 4 aby zapisac stan gry do pliku
Wcisnij 5 by wrócić do menu
Wcisnij dowolny inny przycisk by przejść do następnej tury_
```

Michał Zieliński 184372

Organizmy mogą się rozmnażać

```
C:\Users\micha\source\repos\Symulator świata\Debug\Symulator świata.exe
```

Podaj nazwe pliku: test7.txt
Michał Zielinski
nr albumu: 184372

```
g       
        
        
        
        
      aa
```

Nacisnij 4 aby zapisac stan gry do pliku
Nacisnij 5 by wrocic do menu
Nacisnij dowolny inny przycisk by przejsc do nastepnej tury_

Po kilku turach

```
C:\Users\micha\source\repos\Symulator świata\Debug\Symulator świata.exe
Michał Zielinski
nr albumu: 184372

  gg  >>>
  gg  >> a>
  gg  >> a>
  gg  >> a>
  >>> >> a>
  >>> >> a>

Wcisnij 4 aby zapisac stan gry do pliku
Wcisnij 5 by wrocic do menu
Wcisnij dowolny inny przycisk by przejsc do nastepnej tu
```