

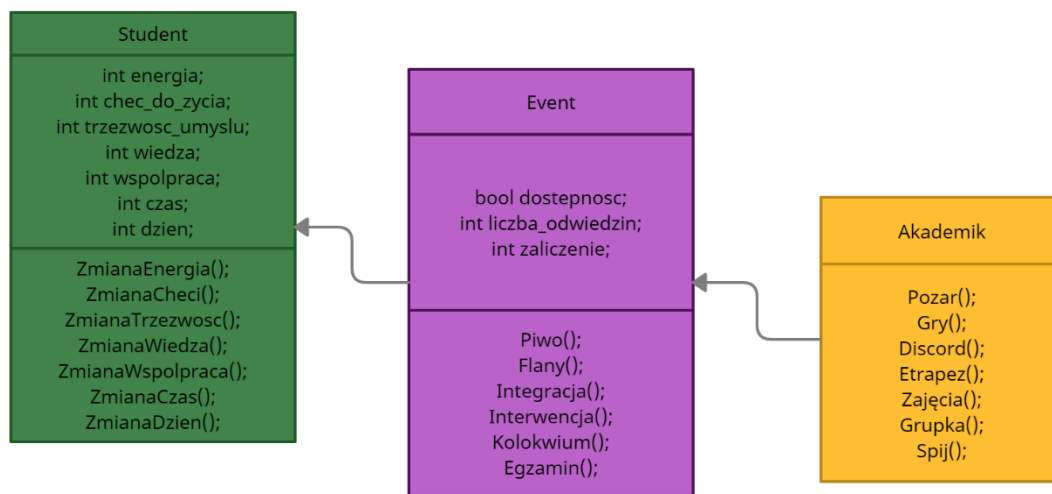
# DOKUMENTACJA WSTĘPNA S.P.N.Z.

Programowanie Obiektowe – Projekt

## OPIS PROJEKTU

S.P.N.Z – Symulator Przetrwania na Zdalnych to gra symulująca życie wrocławskiego studenta w czasach zajęć zdalnych. Statystykami gracza są: energia, chęć do życia, trzeźwość umysłu, wiedza oraz współpraca. Grasz może wybierać spośród kilku miejsc, np. wyspa, aby zwiększyć odpowiednie statystyki, kosztem zmniejszenia innych. Celem gry jest pokonanie Final Bossa – egzaminu.

## DIAGRAM KLAS



## OPIS KLAS

### 1. Student

- Zawiera zmienne czas i dzień oraz statystyki gracza: energia, chęć do życia, trzeźwość umysłu, wiedza i współpraca
- Zawiera metody zmieniające czas i dzień oraz statystyki gracza

### 2. Event

- Zawiera zmienne dostępność, liczba odwiedzin oraz zaliczenie
- Zawiera metody przy użyciu, których będziemy mogli modyfikować statystyki gracza za pomocą metod z klasy Student

### 3. Akademik

- Zawiera metody przy użyciu, których będziemy mogli modyfikować statystyki gracza

## SPIS FUNKCJI

### 1. Student

- ZmianaEnergia()- modyfikacja energii
- ZmianaCheci()- modyfikacja chęci do życia
- ZmianaTrzezwosci()- modyfikacja trzeźwości umysłu
- ZmianaWiedza()- modyfikacja wiedzy
- ZmianaWspolpraca()- modyfikacja współpracy
- ZmianaCzas()- modyfikacja czasu
- ZmianaDzien()- modyfikacja dnia

### 2. Event

- Piwo()- wyjście na piwo, modyfikacja statystyk: energia, chęć do życia, trzeźwość umysłu oraz czas
- Flany()- gra we flany, dostępne w nocy, modyfikacja statystyk: energia, chęć do życia, trzeźwość umysłu, współpraca oraz czas
- Integracja()- spotkanie integracyjne z osobami z kierunku, dostępne w nocy, modyfikacja statystyk: energia, chęć do życia, trzeźwość umysłu, współpraca oraz czas
- Interwencja()- losowa możliwość pojawienia się Policji podczas przebywania na wyspie słodowej, modyfikacja statystyk: energia, chęć do życia, czas
- Kolokwium()- kolokwium, dostępne w dzień, możliwe zaliczenie dzięki zdobytym statystykom wiedza lub należenie do grupy z odpowiedziami
- Egzamin()- Final Boss, dostępne w dzień, możliwe zdanie dzięki zaliczeniu odpowiedniej ilości kolokwiów oraz zdobytym statystykom wiedzy

### 3. Akademik

- Pozar()- losowa możliwość wybuchu pożaru w akademiku, modyfikacja statystyk: energia oraz czas
- Gry()- granie w gry, modyfikacja statystyk: energia, chęć do życia oraz czas
- Discord()- rozmowa z osobami z kierunku, modyfikacja statystyk: energia, chęć do życia, współpraca oraz czas
- Etrapez()- nauka poprzez oglądanie filmów, modyfikacja statystyk: energia, chęć do życia, wiedza oraz czas
- Zajęcia()- obecność na wykładach, dostępne w dzień, modyfikacja statystyk: energia, chęć do życia, wiedza oraz czas
- Grupka()- dołączenie do grupy z odpowiedziami do kolokwium, możliwe dzięki posiadaniu odpowiedniej ilości współpracy
- Spij()- spanie, modyfikacja statystyk: energia, chęć do życia, trzeźwość umysłu oraz czas