

Dokumentácia – Strategická Hra: Ochrana dediny

1. Úvod

Tento dokument popisuje strategickú hru vytvorenú v prostredí Java s využitím knižnice ShapesGE. Cieľom hry je budovanie dediny a jej obrana proti nepriateľským jednotkám (barbarom a mágom).

2. Popis programu

2.1 Herná mechanika

- Hráč buduje budovy (radnica, zlatý dol, kanón).
- Každá budova má úroveň, životy a špecifickú funkciu.
- Pravidelne útočia nepriatelia (barbari, mágovia).
- Cieľom je prežiť čo najdlhšie a efektívne riadiť zdroje.

2.2 Herné prvky

- **Radnica** – zvyšuje maximálnu kapacitu zlata.
- **Zlatý dol** – generuje zlato každých pár sekúnd.
- **Kanón** – automaticky strieľa na nepriateľov.
- **Barbar** – útočí na najbližšiu budovu priamym kontaktom.
- **Mag** – útočí na budovy z diaľky pomocou projektilov.

2.3 Technické detaily

- Program je rozdelený do balíčkov: main, mapa, budovy, postavy, obraz, akcie.
- Využitý bol polymorfizmus pri správe budov, akcií a jednotiek (Budovy, Akcie, Jednotka).
- Používané grafické komponenty pochádzajú z knižnice ShapesGE.

3. Používateľská príručka

3.1 Spustenie hry

- Hra sa spúšťa zo súboru main.Hra.java.
- Je potrebné mať správne nastavený projekt s knižnicou ShapesGE.

3.2 Ovládanie

- Kliknutím na segment mapy ho vyberiete.
- Druhým klikom na iný segment zobrazíte možné akcie.
- Akcie sú zobrazené ako tlačidlá: stavba, vylepšenie, premiestnenie atď.
- Hra beží automaticky: nepriatelia prichádzajú každých 20 sekúnd.

3.3 Herná stratégia

- Budujte zlaté doly pre ekonomiku.
- Vylepšujte radnicu pre vyšší limit zlata.
- Rozmiestňujte kanóny efektívne => chránia ostatné budovy.
- Sledujte útoky nepriateľov a opravujte alebo premiestňujte budovy podľa potreby.