# 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 => chrénia ostatné budovy.
* Sledujte útoky nepriateľov a opravujte alebo premiestňujte budovy podľa potreby.