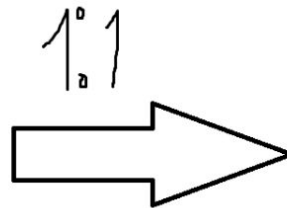
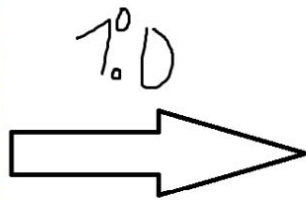


Projekt podzielony na małe taski, a każdy task podzielony na wersje od bardzo banalnej do bardziej profesjonalnej. zrobienie wszystkich taskow na ich najnizszej wersji wystarczy, żeby projekt był zrealizowany. Od tego czasu można go ulepszać.

Testować zrobienie każdej wersji taska czy ona działa, szczególnie wersji zerowej

wyświetlanie szerokiego paska w dolnej części ekranu

zaimplementować w formie metod które można wywołać



poruszanie się po świecie

może to być macierz(tablica obiektów), które rejestrują całą planszę, na której jest 5 stanów (w wersji i stanem domyślnym(puste pole na które można wejść)

2.1 to większa ilość stanów, osobne lokacje do których można wejść, więc osobna macierz, np. jak chcemy wejść do jakiegoś dużego budynku, jaskini

te stany będą obiektami, każdy rodzaj stanu jest osobną klasą.

TASK 2

M2° 0



gracz



pole na które nie
można wejść, więc próba wejścia
jest ignorowana



pole na które nie można wejść ale przy próbie
wejścia zostanie wykonana interakcja.
po niej pole może zmienić swój stan na inny



friendly NPC



hostile NPC

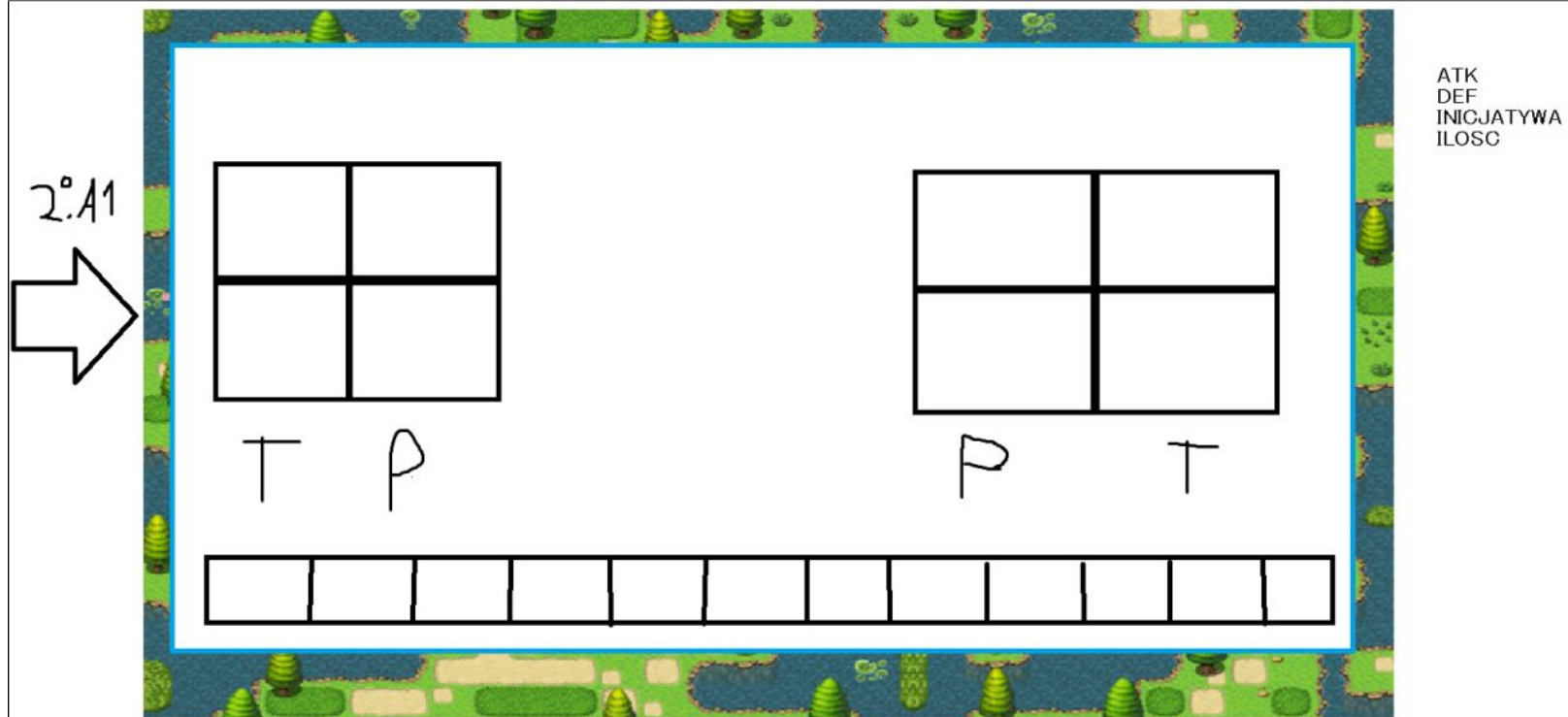
2.A1 - bitwa

litera oznacza opcjonalność

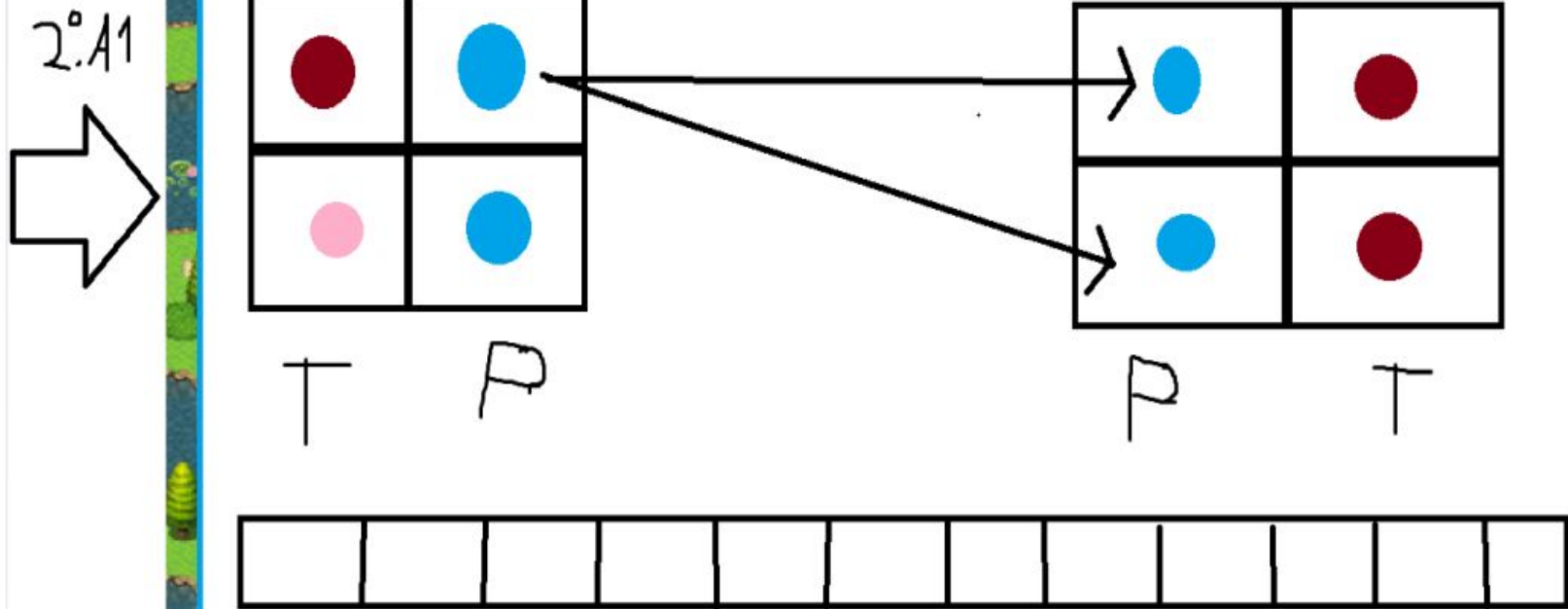
działa to w ten sposób, że byłaby tablica 4 obiektów, reprezentująca slot, zawierałaby konkretną typ jednostki, np. tego typu jednostki, punkty życia, liczebność,

martwa jednostka = brak jednostki w danym miejscu

wiec jeśli zgina te w pierwszej linii to wtedy piechurzy mogą atakować tych na tyłach









Dodanie flank, realism, historyczne typy jednostek i ich statystyki i synergia. działanie zgodnie z taktyką w ówczesnych czasach









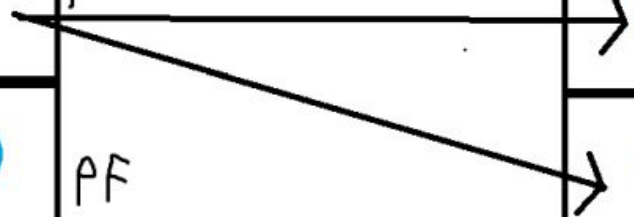
ATK
DEF
INIGJATYWA
ILOSC

2.12



| | | | |
|----|---|---|----|
| TF |  |  | PF |
| T |  |  | P |
| TF |  |  | PF |

| | |
|---|---|
|  |  |
|  |  |
|  |  |



| | | | | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|

ATK
DEF
INICJATYWA
ILOSC

2B.okno z ekwipunek, opcja pozyskiwania jednostek, złota

3.0 Punkt ściśle artystyczny - podstawowy gameplay, cel gry

przejsie z punktu a do b, mapa jest gotowa

zbudować mapę w pancie, pomyśleć o wydarzeniach które mogą się dziać aby był jakiś gameplay

mapa 100 na 100, można użyć gotowych fragmentów

