TO DO List.docx - plik z rzeczami do zrobienia

Rzeczy już zrobione mają nie być usuwane tylko ~~SKREŚLANE~~!

# Ogólnie

* Mody (patrz punkt o funkcjach z LUA) – ATUALNIE ZAWIESZONE
* ~~Loot umarłych~~
* ~~Magia, czary~~
* ~~Mikstury~~
* Dodać nowe funkcje w LUA
* Ulepszyć system doświadczenia, ~~zrobić lepszą formułkę na obliczanie doświadczenia potrzebnego na następny level~~
* ~~Menu pauzy~~
* ~~Ulepszyć cykl dnia i nocy~~
* ~~Zrobić jakiś fajny GUI Style~~
* ~~Wykonać multiple worlds~~
* Zaktualizować ten plik (TO DO List) dodać więcej rzeczy
* Magia w lua
* Intro, lepsze menu
* Unikalne obiekty (do zebrania tak jak np. gołębie w gta 4) – chyba czaszki
* Lepsze podświetlanie itemów (nie tylko po wycelowaniu)
* Ulepszyć interakcje, związane z pkt. poprzednim
* ~~Jazda konno~~ /pływanie łódką
* Zrobić kilka questów (wprowadzający, kilka pobocznych).
* Destructible objects
* Jakiekolwiek ubranie dla postaci.
* Sporządzić listę broni
* ~~Zrobić AI\_Class (typu AI\_GUARD, AI\_MONSTER, AI\_NORMAL, AI\_Jakis\_Gang) zastępujące AI\_OBJ\_TYPE (AI\_NOT\_MONSTER itp.)~~
* Jak najwięcej gameplayu dodać do skryptów
* Co się stanie jeśli podczas walki trzeba będzie skorzystać z inventory? Trzeba pomyśleć
* Ujednolicić system expa leveli, strength
* AI respawn

# Skrypty

Spróbować usunąć operacje na wskaźnikach (lightuserdata) zostawić tylko obiekty z luabind

Ew. konwersja wskaźnik->obiekt.

Dodawać na bieżąco według potrzeb

1. Możliwość zwracania postaci do siebie (tak jak playera i postać podczas dialogu)
2. ~~Funkcja AddMessage() w LUA~~ - gotowe
3. ~~Możliwość wstawiania itemów i postaci do świata za pomocą skryptów~~ gotowe
4. Możliwość ustawiania itemom i postaciom z pkt. 3 różnych parametrów (zrobić obiektowo)
5. Możliwość ustawiania wprowadzonym postaciom typów AI za pomocą skryptów (zrobić obiektowo)

# Edytor

Edytor ma nie być tylko do modów (z katalogu mods) ale ogólnie do gry (mi też może służyć

* Dialogi jako schemat blokowy
* Binder parsingu do kodu
* Trigger manager (pokazuje triggery z gry) – niepewne
* Mini mapa – żeby pobrać pozycje z gry bez uruchamiania moda PlaceManager
* Cokolwiek z property grid
* Okienko z listą funkcji itp. W kodzie (VA outline)
* Intellisense w pliku (wbudowane rzeczy) i dynamiczne na podstawie kodu
* Dynamiczny kontakt z grą (socket, Ew. named Pipes)