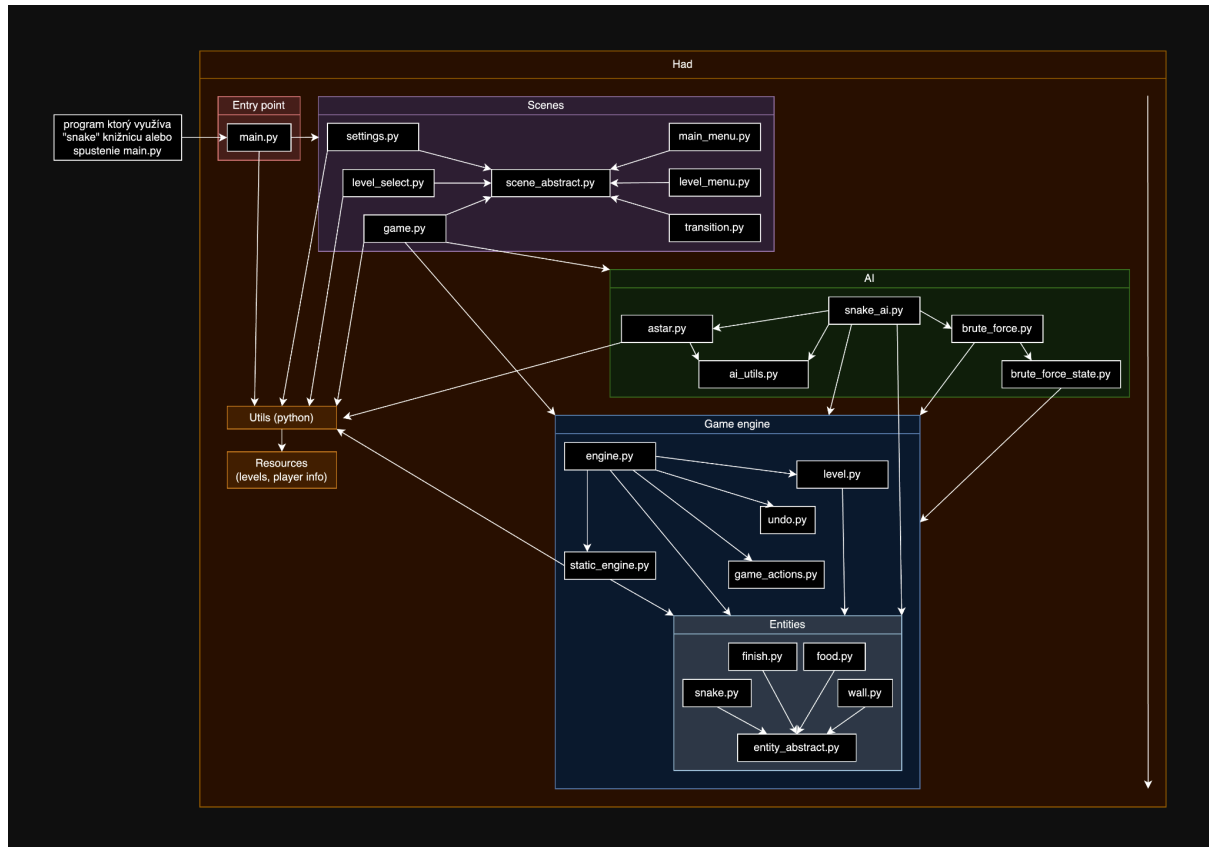


Technická dokumentácia

Had

Prehľad

Aplikácia had sa skladá z viacerých modulov kde každý zabezpečuje časť funkcionality celej aplikácie. Takto vyzerá jej štruktúra v grafe:



Toto robia jednotlivé časti:

- *main.py* je hlavný riadiaci bod aplikácie, stará sa o to aby aplikácia mala kde ukazovať výstup, aby sa správne
- *utils* rieši doplnkovú funkcionality ktorá mi nikde inde nesesedela. Napríklad načítavanie levelu zo súboru, načítavanie a ukladanie dát medzi spusteniami a rozdeľovanie objektov na komponenty podľa spojitosti

dopodrobna budú jednotlivé časti vysvetlené v opačnom poradí - v takom ako program dané objekty definuje aby sa na nich dalo potom stavať.

zvyšok idem dopísať ale chcel som prvú verziu odovzdať ešte v Auguste tak to zatiaľ commitnem takto

Entity

Game engine (to sa asi neprekladá)

Umelá “inteligencia”

Scény

Aplikácia