**Dokumentacja Aplikacji Plemiona**

**Autorzy**

* Norbert Warchoł
* Łukasz Waszczuk

**Wprowadzenie**

Aplikacja "Plemiona" jest symulacją zarządzania wioską, w której gracze budują różne budynki, zarządzają surowcami oraz prowadzą ekspedycje. Gra umożliwia tworzenie i rozwijanie wioski poprzez budowanie tartaków, koszar, zbrojowni i innych struktur, a także szkolenie jednostek wojskowych takich jak łucznicy czy husaria. Celem gry jest rozwój wioski, zdobywanie doświadczenia oraz współpraca lub rywalizacja z innymi graczami.

**Podział Prac**

Łukasz Waszczuk:

**-** Implementacja klas budynków

**-** Tworzenie systemu zarządzania wioską i budowy budynków

**-** Dokumentacja i diagram klas

Norbert Warchoł:

**-** Implementacja klas jednostek wojskowych i systemu walki  
Tworzenie systemu zarządzania wioską i budowy budynków

**-** Testowanie aplikacji i optymalizacja kodu

**-** Implementacja zarządzania surowcami

**Repozytorium Git**Kod źródłowy aplikacji jest dostępny w repozytorium Git: <https://github.com/NorbertW2002/MiniProjektApp>

**Spis Funkcjonalności**

**Budynki:**

 Możliwość budowy różnych typów budynków (tartak, koszary, zbrojownia, farma, kopalnia kamienia, kopalnia żelaza, ratusz, mury obronne, silos, stajnia).

 Każdy budynek ma specyficzne funkcje i wpływa na rozwój wioski.

**Gracze:**

* Każdy gracz posiada nazwę, poziom, ilość doświadczenia, surowce, nazwę plemienia i jednostki.
* Możliwość interakcji z innymi graczami poprzez ekspedycje. (w przyszłości)

**Surowce:**

* Zarządzanie surowcami (drewno, kamień, zboże, żelazo).
* Surowce są gromadzone i wykorzystywane do budowy budynków i szkolenia jednostek.

**Jednostki Wojskowe:**

* Różne typy jednostek wojskowych (łucznik, wojownik, kamikadze, katapulta, koń trojański, husaria).
* Jednostki mają różne statystyki (poziom, hp, maksymalne hp, obrażenia, typ obrażeń, odporności).