**INŻYNIERKA MOCNO**

1. Wprowadzenie w temat gier mobilnych
   1. Rozwój rynku
   2. Zmiany popularności danych kategorii gier
   3. Ograniczenia i specyfika gier mobilnych (maly ekran, mniej czasu, trudniejsze sterowanie)
2. Roguelike (zrecznosciowo strategiczna)
   1. Opis gatunku
   2. Typowe cechy
   3. Początki
   4. Przykłady gier na przestrzeni lat
3. Koncepcja gry
   1. Opis
   2. Mechaniki (elementy możliwe do wykorzystania przez gracza)
   3. Zarys fabularny
   4. Cel gry
4. Tworzenie gry
   1. Budowa labiryntu
      1. Stworzenie jednej płytki labiryntu
      2. Utworzenie siatki plytek
      3. Utworzenie labiryntu (prime)
   2. Budowa modulu ruchu bohatera
   3. Budowa modulu ruchu przeciwnikow
   4. Budowa podstawowego moudulu pułapki

// podczas opisu prac programistycznych np. przed wprowadzeniem scriptable object opisac je i

// czemu ich uzywam