День 1

Создал сервер-клиентские отношения. Создал стандартные классы: эффект-скилл-персонаж-игрок-основа. Прописал персонажа некоарка и закодил возможность его выбора. вроде работает.

День 2

Довёл до ума считывание персонажа с файла. Прописал Данте. Сделал для всех персонажей единый слот обработки выбора. Закодил ввод имени перед игрой. Сделал сериализацию и десериализацию для всех классов для отправки данных об игроке на сервер.

День 3

Почти весь день убивался в попытке наладить связь сервера с клиентами. Клиенты отправляли всё хорошо, обратно не работало. Починил, накидал примерный вид окна битвы. Смог довести до него оба клиента. Однако заметил что пакеты с сервера падают с задержкой. Приходится лишний раз тыкнуть на выбор персонажа, что недопустимо. (Починил сразу утречком)

День 4

Сервер теперь поддерживает игру в несколько сессий параллельно. При дисконнекте выдаёт ошибку и выбрасывает обоих игроков на начальный экран. На экране выбора персонажа у обоих игроков блокируются кнопки с выбранными хотя бы у одного из них персонажами. Создал систему ресурсов, вывел картинки. Накидали идей для персонажей.

День 5.

Добавил имена игроков на экран боя. Реализовал поочередный выбор персонажей. Добавил параметр активного персонажа и сделал переключение между персонажами во время боя. При этом выводится имя и скиллы. Сделал кликабельными иконки персонажей для выбора целей или того же активного персонажа. Персонажи научились бить друг друга и синхронно об этом узнавать. Закодил поочередное “дать пизды” и счётчик ходов. После победы над персонажем его нельзя выбрать в качестве цели и активного игрока. Управление и цель соответственно сразу переходят следующему живому персонажу. Если таковых не осталось то показывает начальный экран с надписью победа/поражение.