

UNIwersytet WarMińsko-Mazurski w Olsztynie  
Wydział Matematyki i Informatyki

**Kierunek: Informatyka**

**Paweł Kamiński**

# **Stworzenie gry RPG z wykorzystaniem grafiki 2D. Wersja 1.0**

Praca inżynierska wykonana  
w katedrze Metod Matematycznych Informatyki  
pod kierunkiem  
dr. Krzysztofa Sopyły

Olsztyn, 2015 rok

UNIVERSITY OF WARMIA AND MAZURY IN OLSZTYN  
FACULTY OF MATHEMATICS AND COMPUTER SCIENCE

**Field of Study: Computer Science**

**Paweł Kamiński**

**Creation of an RPG game using 2D graphics.  
Version 1.0**

Engineer's Thesis is performed  
in the Department of Mathematical Methods of Informatics  
under supervision of  
dr Krzysztof Sopyła

Olsztyn, 2015

# Spis treści

Wstęp . . . . .	2
Abstract . . . . .	3
Rozdział 1. Instrukcja instalacji środowiska uruchomieniowego LÖVE wymaganego do uruchomienia gry . . . . .	4
Rozdział 2. Uruchomienie oraz obsługa gry . . . . .	5
Rozdział 3. Omówienie elementów składowych gry . . . . .	6
Rozdział 4. Technologie użyte do zrealizowania projektu . . . . .	7
Rozdział 5. Mechanizm przełączania pomiędzy stanami gry . . . . .	8
Rozdział 6. Logika gry . . . . .	9
Rozdział 7. Podsumowanie . . . . .	10

Wstep

aaa

# Abstract

aaa

## Rozdział 1

# Instrukcja instalacji środowiska uruchomieniowego LÖVE wymaganego do uruchomienia gry

aaa

## Rozdział 2

# Uruchomienie oraz obsługa gry

aaa

## Rozdział 3

# Omówienie elementów składowych gry

aaa



## Rozdział 4

# Technologie użyte do zrealizowania projektu

aaa

## Rozdział 5

# Mechanizm przełączania pomiędzy stanami gry

aaa

## Rozdział 6

# Logika gry

aaa

## Rozdział 7

# Podsumowanie

aaa