

# Instrukcja Obsługi Programu

## 1. Uruchomienie Programu

### 1. Inicjalizacja:

- **Tworzenie Sceny:** Aplikacja tworzy scenę o rozmiarach 1920x1080 pikseli i ustawia tło za pomocą obrazu.
- **Wczytywanie Muzyki:** Muzyka w tle jest odtwarzana za pomocą obiektu QMediaPlayer.
- **Dodawanie członków oddziału:** Na scenie umieszczany jest obiekt PlayerOfficer, który może poruszać się, strzelać oraz wezwać wsparcie.

## 2. Interakcje

### 1. Zmiana Formacji:

- Użytkownik może zmieniać formację oddziału za pomocą rozwijanej listy. Możliwe formacje to: Line, Column, Wave, Square.

### 2. Dodawanie i Usuwanie Żołnierzy:

- **Add Soldier/Officer:** Naciśnięcie przycisku powoduje dodanie nowego żołnierza bądź oficera do sceny.
- **Delete Soldier:** Naciśnięcie innego przycisku usuwa ostatniego dodanego gracza z sceny.

### 3. Sterowanie:

- Użytkownik steruje postaciami za pomocą strzałek na klawiaturze.
- Naciśnięcie spacji powoduje strzał, który generuje obiekt Bullet.

## 3. Zasady Gry

### 1. Strzelanie:

- Strzał tworzy obiekt Bullet, który porusza się w od kierunku w zależności od danego żołnierza. Pocisk wydaje dźwięk. Bullet porusza się automatycznie i zderza się z przeciwnikiem.

### 2. Kolizje:

- **Zderzenie z Wrogiem:** Jeśli Bullet trafi w obiekt Enemy, obiekt Enemy zostaje usunięty, Bullet zostaje usunięty, a wynik (obiekt Score) zostaje zwiększony.

### 3. Ruch Wrogów:

- Wrogowie (Enemy) pojawiają się losowo na krawędziach ekranu i poruszają się w losowym kierunku z losową prędkością. Jeśli wróg wyjdzie poza ekran, zdrowie (Health) zostaje zmniejszone, a wróg zostaje usunięty.

### 4. Wsparcie:

- Oficer (PlayerOfficer) może wezwać wsparcie naciskając klawisz H, co powoduje dodanie nowego gracza do gry oraz wywołanie dedykowanej animacji.