1. Czym jest dynamiczna kampania w grach.

Dynamiczna kampania to system kampanii, który reaguje na decyzje i działania gracza, tworząc bardziej elastyczne i zróżnicowane doświadczenie niż tradycyjne, liniowe kampanie. Dynamiczne kampanie często są wykorzystywane w grach strategicznych, symulatorach wojskowych i niektórych RPG-ach, gdzie decyzje gracza mają bezpośredni wpływ na rozwój fabuły, cele misji i sytuację na polu bitwy.

Cechy dynamicznej kampanii:

Reaktywność:

Świat gry reaguje na decyzje gracza, co prowadzi do różnych rezultatów w zależności od wyborów dokonanych przez gracza.

Nieliniowość:

Kampanie nie mają jednej ustalonej ścieżki, co oznacza, że mogą przebiegać różnie w zależności od działań gracza.

Zmienne Cele:

Cele misji mogą się zmieniać w trakcie gry, w zależności od sytuacji na polu bitwy i wcześniejszych decyzji gracza.

Trwałość:

Skutki działań gracza mają trwały wpływ na świat gry, co oznacza, że decyzje podjęte na początku kampanii mogą mieć dalekosiężne konsekwencje.

2. Pomysły jak rozwiązać poprzez blueprinty:

- \*Można dodać osobne panele do wypowiedzi, z obrazami, tekstem i ogólnie z potrzebnymi ustawieniami do animacji.\*

- trzeba podzielić na 3 części: pierwsza część to część piśmiennicza, dodaję funkcje do pisania; drugie dodaje możliwość edytowania tego tak by robił takie rzeczy w bardziej kontrolowanej sekwencji; trzecie zrobić to w miejscu gdzie jest ogólnie dostępne dla wszystkich funkcji, nie tylko dla graczy.

\*Notatki\*:

18.07.2024

Pomyślałem by robić notatki. Opisywać co nowego zrobiłem i w ogóle. Więc tak. Zacznijmy od tego że mój pomysł się zmienia. Chcę zrobić w h uniwersalny zestaw do automatycznego pisania tekstu nie zależnie co użytkownik postanowi zrobić. By tego dokonać, umieściłem w bazowym\_widziecie (na razie nazwanym Base\_widget\_dialog), przykładowe obrazki i 3 teksty w obramowaniu obrazka, oraz w horizonatl box'ie by pogrupowałem je na lewy, prawy i środkowy tekst, a po lewej i po prawej stronie wstawiłem obrazki. Zdeklarowałem w zewnęcznej zmiennie odpowiednio, przeciwnik i player obrazek i player, przeciwnik i narrator tekst. W programie sterującym zdefiniowałem jak utworzyć i zniszczyć bazowego\_widgeta z zachowaniem tego, co gdyby osoba używająca tego zapomniała odpowiednio zdefiniować wartości. Teraz zastanawiam się jak powinien być pisany tekst. Jakie wartości powinienem użyć, jakie sposoby powinienem zrobić by odpowiednio zaznaczać i odznaczać punkty:

-Na wartości, mam pomysł na dodanie oddzielnego enuma. Wiem że to pomysł ala dodania roboty projektantowi, ale nie do końca. Dzięki temu z góry będzie mógł mieć zdefiniowaną listę opcji, które wybrał gracz.

-Wartości do pisania jeszcze nie uwzględniłem, spróbuj zrobić funkcję, która po prostu w jednym momencie zmieni napis i a potem kontynuuje. Z tego wyjdziesz i co najwyżej później ulepszysz, co najwyżej dodaj by była wymywana z funkcji zeznęcznej, lub wywoływała funkcję zewnęczną delay na 0,3 by ograniczyć możliwe zepsucia.

Zrób oddzielny widget, który będziesz dodawał do bazowego\_widgetu przyciski do wyboru, niech funkcja tworząca je zapisuje w liście, oraz wykombinuj jak mają wykonać funkcję powrotną, jak mają być masowo tworzone. Spróbuj pomyśleć nad odwołaniem się do parenta i wywołanie funkcji, która będzie sprawdzała, czy przycisk nie będzie kliknięty. Niech będzie miało odpowiedni znacznik enuma i po tym jak się wywoła program wiedział, który przycisk został sprawdzony. Spróbuj użyć też do tego funkcji event\_tick, dzięki temu w przyszłości będzie można zrobić licznik na podjęcie decyzji, oraz ogólną decyzję podjętą przez programistę.

30.07.2024

No to dzisiaj lekko ruszyłem z projektem. Jak na razie zaprojektowałem początek kodu do oznaczenia polu tekstowego. Jeszcze jestem świadkiem jak działa utworzenie widgetu z bazowej wersji, którą sam utworzyłem i jest interesujące jak to działa. Powinienem pobawić się tym więcej i może bym lepiej zaprojektował te funkcje itd... Jestem tak zmęczony że średnio myślę. Na razie:

-Dokończ pisanie tekstu z dodawaniem zdjęć, a potem przetestuj po tym jak stworzysz podstawowy obiekt gracza itp...

08.08.2024

No to tak dodałem dokończyłem funkcje i można pierwsze testy zrobić. Nie będzie do końca zmieniał tekst i go chował, ale zdjęcia i napisy automatycznie wstawi. Więc na razie:

- Zrób podstawową postać gracza zawieszoną w przestrzeni i podepnij pod tamtą funkcje kilka przycisków. Przydadzą się.

19.08.2024

Dorobiłem do programu funkcje macro, która pozwala jeszcze łatwiej zrobić zatrzymywanie programu z obliczaniem. Teraz osoba będzie miała dodatkowo zatrzymywanie pisania tekstu z liczenie za ile się skończy. Musiałem lekko kombinować, ale się udało chyba. Główny test zrób i koniec z tą częścią. Po tym weź się za zrobienie opcji… A nawet spróbuję to zrobić teraz.