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.

21.08.2024

Sprawdzenie i próba poprawy programu. Teoretycznie poprawiłem połowę rzeczy. Pisanie tekstu odbywa się, poprawnie można poczekać aż się przewinie, albo go przewinąć, ale przez jeden błąd wciskając jeden przycisk tak jakby po napisaniu tekstu nie przeskakuje przez tekst już przeczytany przez co tekst znów się wykonuje po kliknięciu. Ale mam pomysł… Choć teraz stwierdzam że to powinna być kwestia programisty jak wykorzysta to.

26.08.2024

Wrzeście mi się udało zrobić poprawnie działający tekst. Teraz wystarczy zrobić opcję by był pisany natychmiastowo, plus animację i już mamy pisanie tekstu. Więc tak do zrobienia

- pokończenie funkcji pisania tekstu o opcję pisania natychmiastowego i o opcję animacji tekstu.

- można też się zająć w pierw wyborem opcji