Spis treści

[Problem wyszukiwania ścieżek: 1](#_Toc165547851)

# Problem wyszukiwania ścieżek:

## Jak employee moze poruszac sie po piętrach?

1. employee ma własne coord (piętro, pokój)

2. employee znajduje pokój

3. sprawdza czy jest na piętrze, jeśli nie wtedy zapisuje sobie drugie destination: winda

4. jak dojdzie do windy to teleportuje sie na piętro w ktorym jest pokój

Albo

1. employee ma własne coord (piętro, pokój)

2. employee znajduje pokój

3. sprawdza czy jest na piętrze, jeśli nie wtedy nadpisuje destination jako winda ale zapisuje numer piętra w którym jest dest pokoju

4. jak dojdzie do windy to teleportuje sie na piętro w ktorym jest pokój

5. employee ponownie szuka pokój, tym razem znajduje ten, który jest na piętrze

**PROBLEM**: coord w employee nie można zainicjalizować tak żeby piętro zgadzało się z piętrem w którym jest employee

**ROZWIĄZANIA:**

zawsze zatrudniać employee na piętrze 0, wtedy coord zawsze będzie (0,0)

**PROBLEM:** coord jest stały a employee przemieszcza się z miejsca do miejsca:

**HIPOTEZY:**

coord jest potrzebny tylko w przypadku gdy employee szuka pokoju,

employee tylko szuka pokoju wtedy gdy wstaje z krzesla,

employee generalnie nei rusza sie z miejsca dopoki nie otrzyma triggera zapotrzebowania

**ROZWIĄZANIE:**

zapisywać w emp.coord każde miejsce destyynacji

**PROBLEM:** algorytm wyszukiwania nie wyszukuje najblizszego piętra

**ROZWIĄZANIE:** pętle for na while zamienić i warunkiem wyjścia będzie

emp.coord jest 0,0 bo kazdy employee zaczyna z lewego dolnego rogu

emp.coord wczytywany jest gdy:

- emp szuka pokoju

- emp jest upuszczany

emp.coord zapisywany jest gdy:

- emp jest w destynacji ktora nie jest windą

- emp jest upuszczany -

! jest problem z ogarnięciem na ktorym pokoju jest upuszcany employee

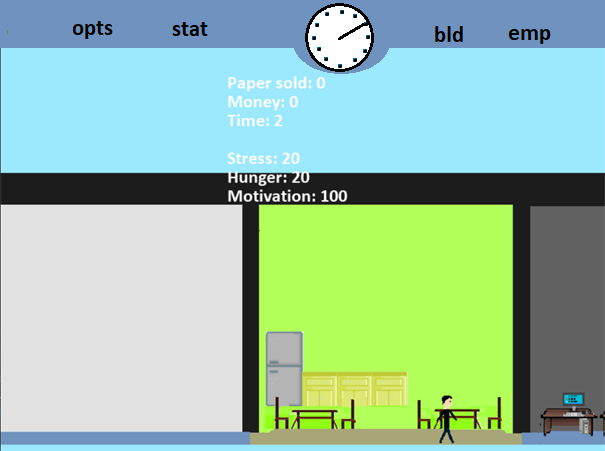
NIE do końca problem bo w najgorszym scenariuszu to emp pojdzie do pokoju ktory nie jest najblizej, albo ominie pokoj kompletnie

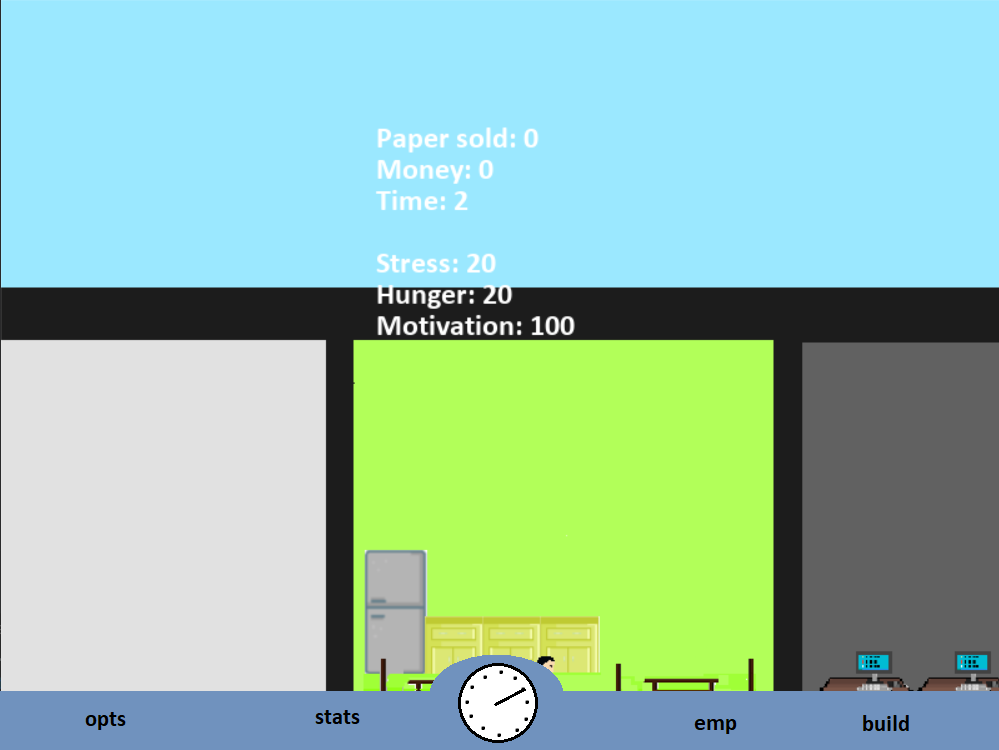
# Okna interfejsu

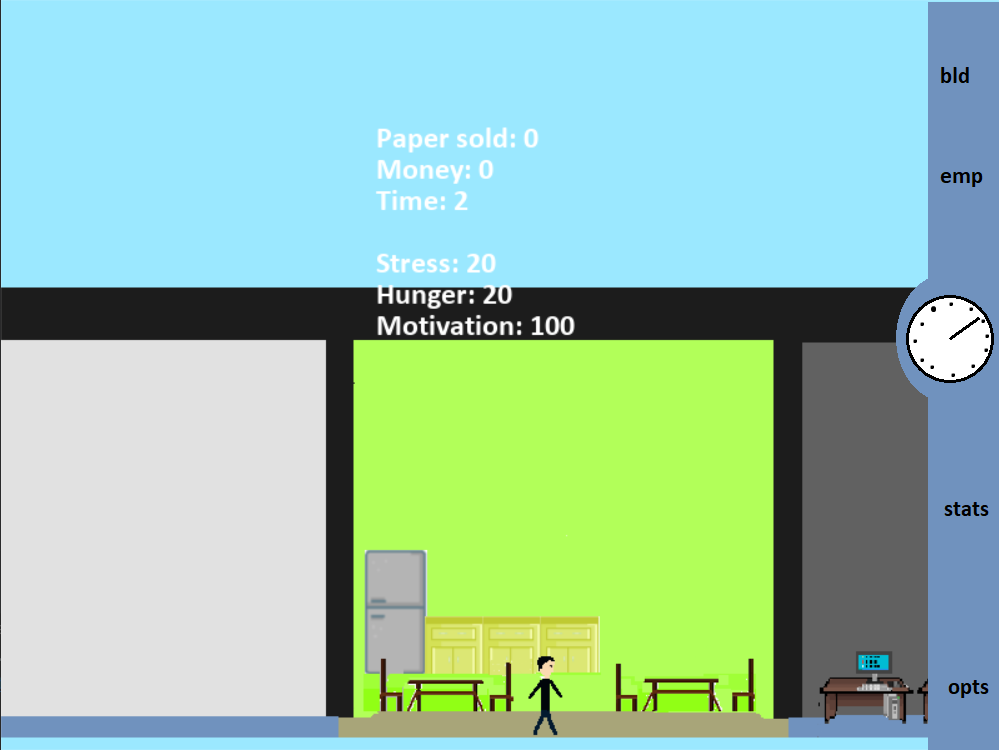
Okno interfejsu ma nie zasłaniać rozgrywki, aczkolwiek ma być łatwo dostępne dla gracza.

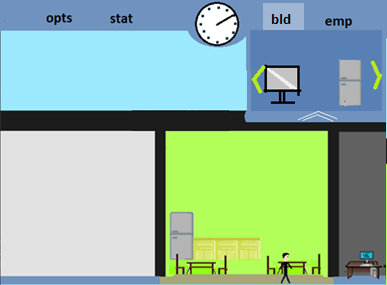
Propozycje:

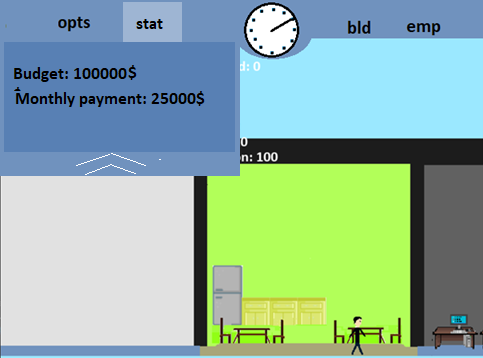
* Wysuwające się okienka
* Pojedynczy ogólnodostępny pasek narzędzi z którego można uzyskać dostęp do sekcji:
  + Budownicza
  + Kalendarz i czas
  + Zatrudnianie
  + Statystyki zarobków

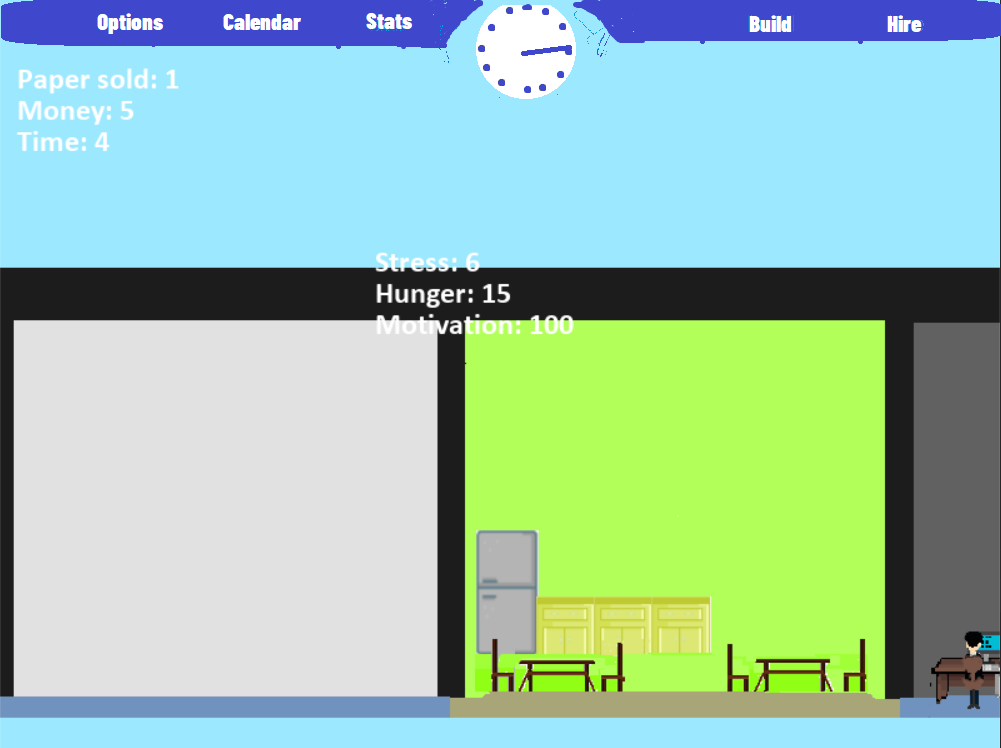


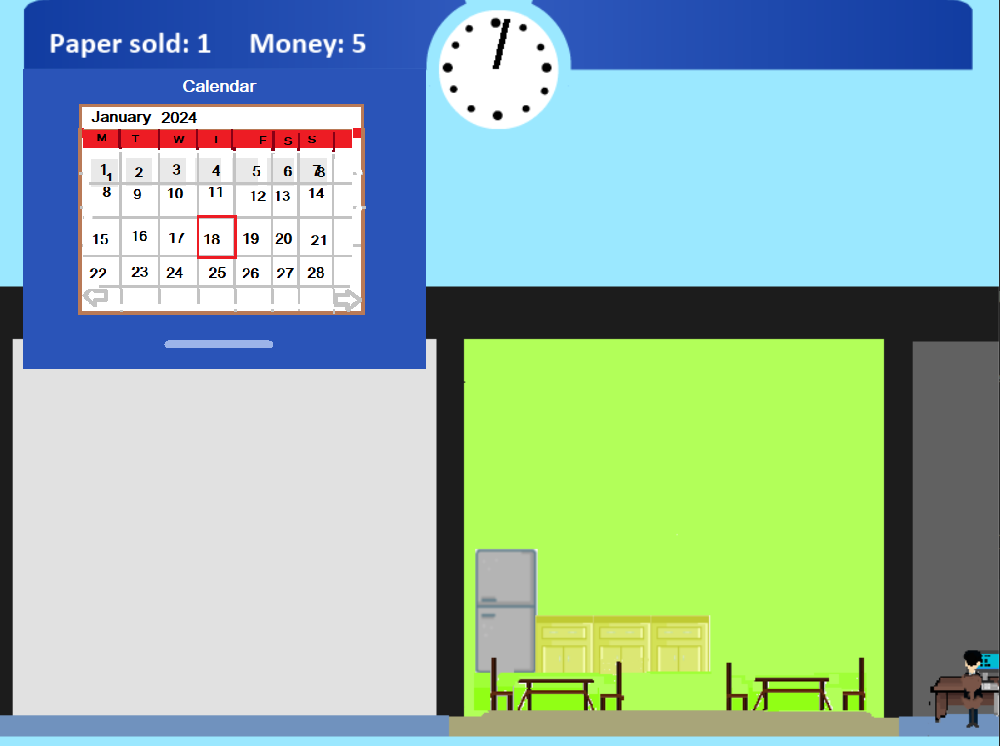


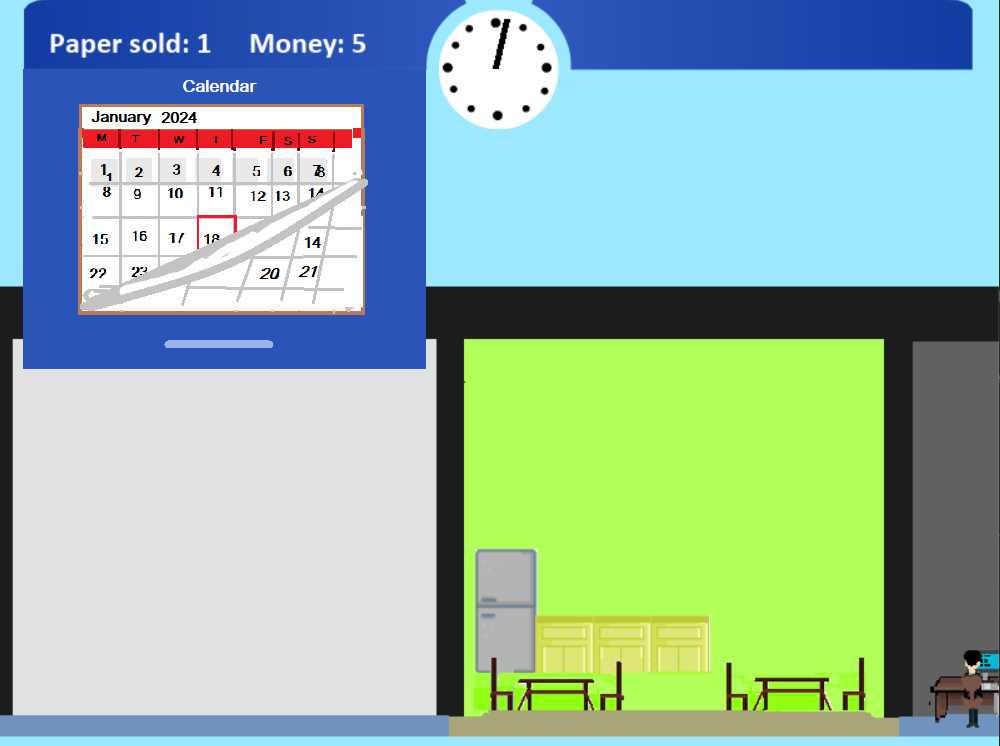












# Kalendarz

## Backend

Kalendarz na backendzie może używać datetime do iterowania przez dni w miesiącu

Lista dwuwymiarowa gdzie calendar\_matrix[x][y] gdzie:

* X – strona kalendarza (11)
* Y- ilość dni na stronie kalendarza (35)

## Frontend

Wyświetlanie kalendarza za pomocą jednego elementu tekstowego. Tekst będzie wyświetlał stronę z calendar\_matrix. Odległości między dniami muszą zgadzać się z grafiką kalendarza.

Calendar-text = to\_string(matrix[x])

X musi być monitorowane w obiekcie calendar jako obecna strona.

X = current\_page

Pytania:

Jak stworzyć calendar\_text z calendar\_matrix[current\_page]?