**DOKUMENT TECHNICZNY PROJEKTU SKRYPTU**

***,,Cringe Game”***

**PRZEDMIOT: PODSTAWY PROGRAMOWANIA**

1. **Tematyka projektu**Gra jest inspirowana tematyką serialu Netflix pt. „ Squid Game". Wcielasz się w postać uczestnika, do której zostaje kolejno wygenerowany i przypisany numer w trakcie trwania rozgrywki. Zawodnik w turnieju będzie się zmagać z różnymi przeciwnościami, aby przejść krok po kroku do zakończenia gry. Cringe game jako główna gra składa się z sześciu mini gierek nawiązujących do serialu, ale też i nie. Aby przetrwać, musisz postępować z rozwagą przy każdym zadaniu i dbać o swój stan zdrowia, a także mieć dużo szczęścia!
2. **Opis techniczny projektu**Grę można podzielić na główne sektory:
3. Menu z ekranem akcji do wyboru ( Nowa gra, Wczytaj, Wyjdź).  
   **- Nowa Gra:** Gracz podaje imię oraz wybiera poziom trudności  
   **-Wczytaj:** Gracz wczytuje z pliku wybrany przez siebie zapis.  
   Zapisy tworzą się automatycznie na grze, w której gracz zginie więc może  
   spróbować podejść do niej jeszcze raz.

-**Wyjdź:** Wychodzi z gry.

1. Główna gra, którą jest 6 mini gier każda napisana w swojej osobnej klasie.  
   Gry odwołują się do obiektu gracza pobierając jego poziom trudności, a przy porażce modyfikują jego stan HP.
2. Zakończenie gry z podsumowaniem i wyświetleniem punktów zdobytych przez gracza.   
   Punkty pokazywane są tylko przy wygranej.
3. **Potencjalne możliwe problemy i zagrożenia (do części technicznej)**

* Wczytywanie z pliku
* Użyte funkcje wykraczające poza zakres materiału, który był omawiany na zajęciach
* Operowanie na referencji do obiektu „Player”

1. **Lista zmian w dokumencie**

****