# DUNGEON CRAWLER

Dungeon crawler je podžáner RPG a jeho náplňou je prechádzať miestnosti, bojovať s príšerami a zbierať poklady. Cieľom mojej semestrálnej práce je vytvoriť jednoduchú dungeon crawler repliku, ktorá bude obsahovať miestnosti s lootom, príšerami a non-hostile NPC-čkami. Hráč bude schopný si vybrať cestu akou sa vyberie, zabíjať príšery a brať loot z miestnosti. Veci, ktoré môže hráč nájsť v miestnostiach sú potiony, brnenie, goldy a zbrane. Ak hráč narazí na miestnosť s NPC tak je možne si zakúpiť potiony. Hra končí ked zabijeme všetky príšery.

Práca bude implementovať polymorfizmus pri rôznych typoch potionov a pri brneni a zbraniach, ktoré si budu implementovať metódy z interfacu vybavenie.