

### **Lore:**

Váš strejda Šmůra, vlastní skromný lektvarový podnik, ale musel se vydat na 7denní expedici. Jelikož obchůdek je skromný, Šmůra si nemůže dovolit nepracovat ani jeden den, a proto poprosil vás, jeho synovec Hřubík, aby provozoval jeho stánek během jeho absence. Každý den, stánek navštěvují různí zákazníci a mají zájem si koupit nějaký lektvar se specifickým efektem. Hřubík teda podle požadavků musí namíchat lektvar ze správných ingrediencí a musí udržet podnik na hladině do návratu strejdy Šmůry.

### **Game loop:**

Loop běží, dokud Day Count dosáhne 8 nebo hráč nemá dost peněz pokračovat

- Přichází zákazník s objednávkou. (Ordering)
- Hráč nakupuje ingredience a dává je do kotlíku (Buy: Spend + AddToPot), po každém nákupu uvidí, kolik peněz mu zůstává. (CheckAmount)
- (Při tom program ověřuje, zda hráč má dost peněz)
- Ingredience se v kotlíku smíchají a vzniká lektvar. (Mix)
- Zákazník posuzuje, jestli jsme splnili zadání. (OrderReceiving)
- Pokud ano, platí. Pokud ne, odchází bez zaplacení. (OrderReceiving, Recieve).
- Hráč zase uvidí, kolik má peněz. (CheckAmount)
- Hráč ukončuje den, tím, že jde spát. (Day=+)

### **Harmonogram:**

Nejdříve budu muset vydefinovat třídy (její operace můžu prozatím nechat prázdné, pouze vydefinuji). Potom nakreslím aktivitu diagram a zakóduji v Mainu základní game loop. Dále si rozkreslím diagramy jednotlivých operací a následně je developej. V Mainu vydefinuji exempláře tříd. Pomodlím se a pak otestuji výsledek, pobřečím si a začnu debugovat a opravovat chyby (možná).

**Návrh tříd** je v příloženém obrázku, DesignDocument/ClassDiagram.png.