# Šatny

* mapa bude fungovat pomocí pole
* toto pole bde strukturováno pomocí:
  + 0 = prázdné pole
  + 51 = cesta na chození
  + 52 = vchod
  + 53 = vstup do školy
  + 1 - 20 = šatny
  + 255 = chyba v přiřazení náhodné śatny
* jakmile je toto v mapě přiřazeno, tak mapa se vykreslí
  + šatny budou vypadat, jako box znaků
* Hráč se nachází před východem a může vyjít postupně dál
  + možnosti chůze bude mít standard šipky, nebo wasd
  + bude se kontrolovat zda li se hráč doopravdy může pohnout
  + Hráč se bude zobrazovat speciálním znakem (možná \*)
* V šatně se stojí učitel, hráč s ním může interagovat a zeptat se ho je-li ve správné šatně
  + Pokud ano, tak se může dostat ke vstupu přímo do školy a je vyhrál
* Dále hráč to může vzdát a odejít ze školy
* Hráč bude moci použít telefon a zavolat svému kamarádovi
  + ten mu poradí, kde by asi šatna mohla být
  + kamarád to nemusí zvednout