

## 1. Grafika menu

Reprezentacja Graficzna menu przedstawia 3 możliwe opcje do wyboru:

- 1.1 Nowa gra
- 1.2 Wczytaj gre
- 1.3 Wyjście

## 2. Użytkowość menu.

- 2.1 Nowa gra – inicjalizacja mapy oraz rozmieszczenie obiektów na mapie. Przejście do planszy gry.
- 2.2 Wczytaj gre – wczytanie stanu gry mapy oraz pozycji w poprzednim stanie oraz parametrów gracza.
- 2.3 Wyjście – Zamknięcie programu.



### 3. Grafika planszy gry.

Reprezentacja graficzna planszy gry przedstawia gracza oraz tekstury ziemi i drzew.  
Oraz przyciski Load i Save.

3.1 Drzewo.

3.2 Postać.

3.3 Save.

3.4 Load.

3.5 Textura ziemi.

### 4. Użytkowość planszy gry.

4.1 Drzewo – obiekt kolidujący częściowo z graczem.

4.2 Postać – reprezentacja gracza w grze może on sterować postacią.

4.3 Save – przycisk do zapisu stanu gry: pozycji gracza , oraz życia.

4.4 Load – przycisk ładujący zapisany stan gry.

4.5 Textura ziemi – generowanie podłoża, plansza rozgrywki.



## 5.Podsumowanie.

Układ projektu jest w stanie obecnym zapewnić podstawową obsługę gracza.

Menu oraz plansza gry będzie modyfikowana w trakcie postępu prac nad projektem.