**Plan tworzenia**

1. stworzyć mechanizm do zarządzania atrybutami jednostek
2. stworzyć bazę danych z wszystkimi jednostkami
3. stworzyć pole bitwy

**Wytyczne:**

1. Nazewnictwo klas: AbstractX,XImpl, X (interfejs)
2. Nazwy pakietów:
   1. units
      1. api,
      2. impl,
         1. models,
         2. base

**TODO**

XXX – nie zrobione, XXX – do opisania, XXX – done!

1. SPRINT: Atrybuty
   1. **Zapisywanie wartości atrybutów liczbowych jako zmiennoprzecinkowe**
      1. zmniejszy to liczbę błędów w przyszłości,
   2. dodanie walidatorów
   3. nowy atrybut - ochrona przed pociskami
      1. podlinkować do wytrzymałości pancerza
   4. wartości
      1. dodanie do attributeValue: minValue, maxValue, defaultValue
      2. dodanie zmniejszania poniżej 0% statystyk
   5. Refaktor - rodzaje atrybutów:
      1. Opisowy,
      2. Liczbowy,
      3. Procentowy,
   6. wczytywanie domyślnych wartości współczynników zmiany
   7. stworzenie klas opisujących proste atrybuty
      1. SimpleTextAttribute
      2. SimpleNumericAttribute
2. SPRINT: Levelowanie jednostek
3. SPRINT: Buffy
   1. Stworzenie języka do zapisu buffów
   2. Stworzenie dynamicznego mechanizmu do buffów
   3. usunąć podział na pozytyne negatyw’’ne
   4. stworzyć uniwersalny obiekt Action, który będzie opisywał oddziałowanie między jednotkami na polu bitwy,
4. SPRINT: Akcje – Atak
   1. Przebieg
      1. trafi / nie trafi
      2. sprawdź buffy chroniące
      3. zadaj obrażenia
      4. sprawdź życie jednostki
      5. nałóż buffy - kary
   2. Klasa akcji: Action
      1. Typ: attack,
      2. Mapa: nazwa trybutu – zmiana
5. SPRINT: Akcje - Ruch
   1. Przebieg
      1. sprawdź buffy „dobre”
      2. ... „złe”
      3. zaznacz jednostkę,
      4. wykonaj ruch,

* **Przemyśleć**
  + Celność - co z nią zrobić?
  + 3 tryby akcji na polu bitwy:
    - Pass
    - Ofensywny – szansa na zadanie obrażeń krytycznych,
    - Defensywny – większy % na uniknięcie obrażeń + mały % do pancerza
* **Do zrobienia**
  + Model *Akcji:*
    - AttributeChange
    - [] Buff
  + Pętla - Mechanizm atakowania
    - Zapisz id obecnie wybranej jednostki
    - Wybierz jednostkę do zaatakowania
    - Zapisz jej id
    - Wyślij atakującemu #ref do jednostki
    - Wyczyść stan gry