

# Dokumentacja opisowa projektu

## Temat:

Symulacja walki gracza z przeciwnikiem

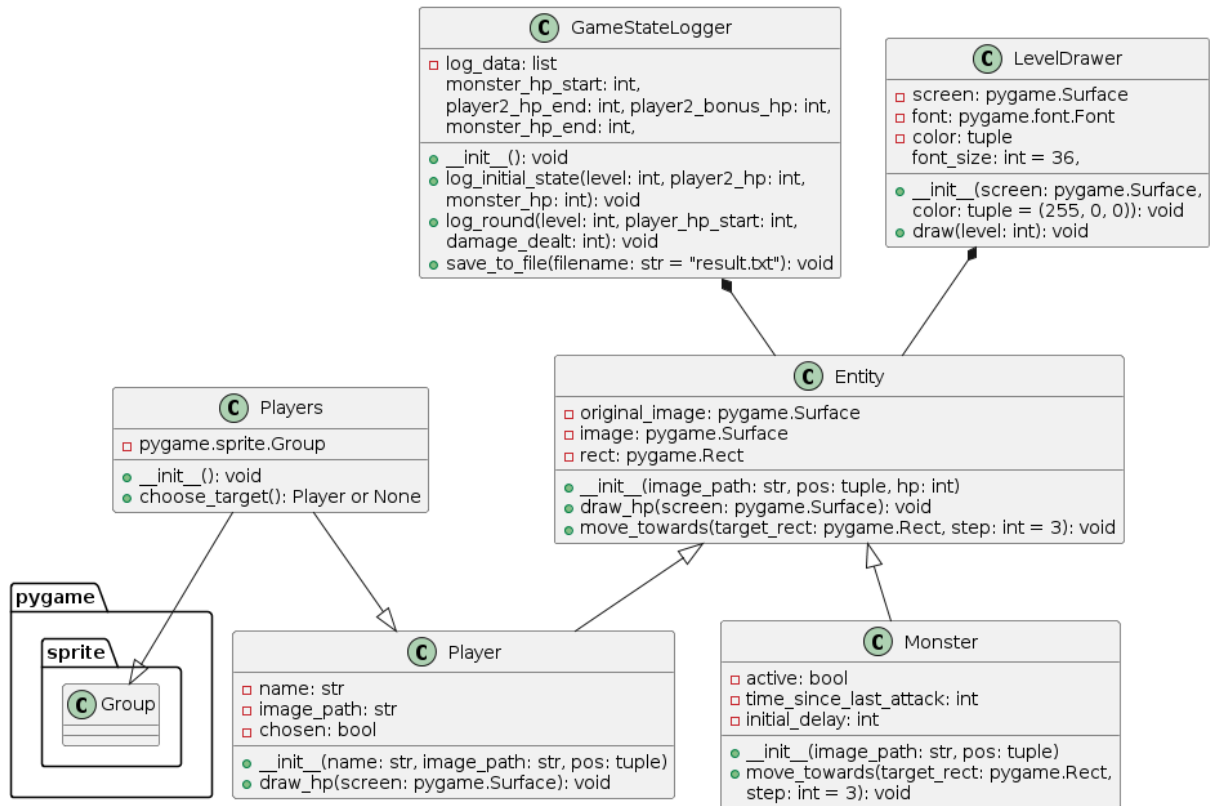
## Dane studentów wchodzących w skład grupy:

Nr indeksu	Imię i Nazwisko	
275898	Kamil Kucharski	→ LIDER
281351	Karol Szałkowski	

## Opis ogólny:

Program został napisany w języku Python przy użyciu biblioteki Pygame. Jest to symulacja w stylu prostej gry komputerowej 2D. Symulacja składa się z określonej ilości rund. Na każdym poziomie gracz symuluje walkę z przeciwnikiem. Punkty zdrowia przeciwnika zwiększają się adekwatnie do poziomu gry. Punkty zdrowia gracza zwiększają się w następujący sposób: na początku każdej rundy gracz losowo podchodzi do jednego z dwóch osadników, gdy podejdzie do pierwszego jego punkty zdrowia wzrosną o losową liczbę z zakresu od 200 do 250, lecz gdy podejdzie do drugiego punkty zdrowia zwiększają się o losową liczbę z zakresu od 250 do 300. Symulacja kończy się, gdy gracz straci wszystkie punkty zdrowia.

# Diagram klas:



## Diagram obiektów:

