

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	

Link do projektu na GitHub:

<https://github.com/WieWierz/Projekt---Programowanie-obiektowe---Symulacja-gry-2D-w-Pygame/tree/main>

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:

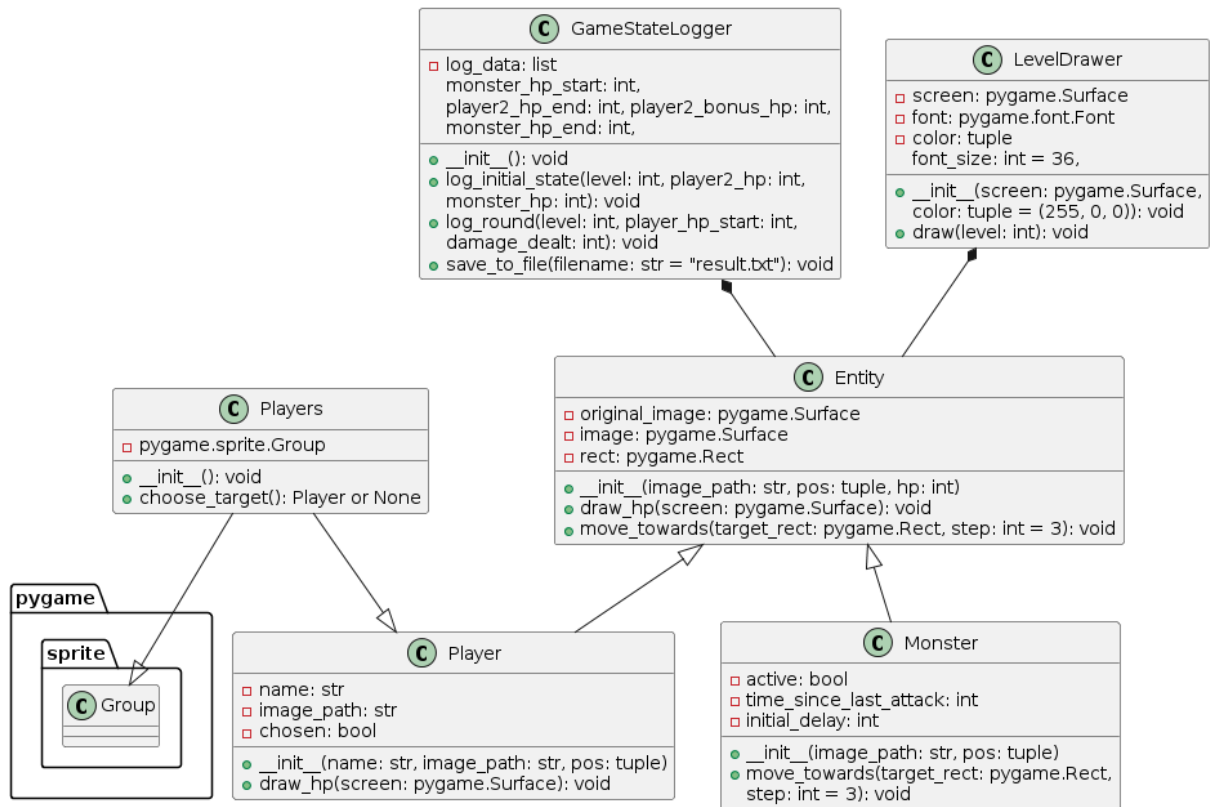


Diagram obiektów:

