

Inšpiráciou semestrálnej práce bola populárna hra „The Binding of Isaac“. Navrhnutý je náhodne generovaný svet zložený z množstva miestností. Rozloženie miestností je tabuľkové a tam kde spolu dve susedia sa v ich stenách vytvorí priechod – dvere. Miestnosti sa tak skladajú zo štyroch stien a každá stena môže byť z 1-ného alebo 3-och múrov. Ak je stena len z 1-ného múru, nie je za ňou nič a tak sa ňou nedá prejsť. Ak je však z 3-och múrov stredný mûr je považovaný za „dvere“ a ak v miestnosti nie sú nepriatelia dá sa nimi prejsť do susednej miestnosti.

Hra začína v miestnosti niekde v strede sveta. Všetky miestnosti, okrem tej kde sa hra začína, obsahujú nepriateľov. Po vojdení do miestnosti, dvere za hráčom sa zavoria. Po porazení posledného nepriateľa v miestnosti sa dvere opäť otvoria. Nepriatelia nasledujú hráča a keď sa hráča dotknú, klesne mu počet životov. Pri strate všetkých životov, hra končí. Ak chce hráč hrať znova, zvolí si možnosť a hra vygeneruje nový svet. Nepriateľom sa vie hráč brániť strieľaním projektílov, ktorých má neobmedzený počet. Vo svete existuje len jedna miestnosť, do ktorej keď hráč príde, vyhráva hru. Nachádza sa na jednom z okrajov sveta – medzi prvými alebo poslednými vygenerovanými miestnosťami.

Navrhnutá je tiež zobrazovacia trieda Displej, ktorá vykresľuje objekty v hre do okna. V okne sa vždy zobrazuje iba hráč, súčasná miestnosť, nepriatelia v nej, prípadne aj projektily.