

Heroes of Might and Magic alá Bio

Jakub Suchý

Uživatelská dokumentace

Úvod

HoMaM alá Bio, je jednoduchá RPG hra, ve které jde o to, dostat se přes všechny překážky k pokladu.

REPREZENTACE VSTUPNÍCH DAT

Reprezentace vstupních dat je vskutku jednoduchá. Celou hrou se dá projít jen za pomoci myši a klávesnice, a proklikáváním přes různá menu.

Hierarchie meníček:

- Start Menu - Výběr charakteru
- Nahrání hry

Herní okno

Z herního okna se do Start Menu dostaneme jednoduchým stisknutím klávesy Esc a následným vybráním z nabídky. Jestli opravdu chceme do Start Menu, nebo hru uložit, nebo se vrátit zpět do herního okna.

REPREZENTACE VÝSTUPNÍCH DAT A JEJICH INTERPRETACE

Hlavní výstup programu je herní okno, ve kterém se zobrazuje vše co je na obrázku. A popsáno níže:

1. Minimapa, slouží k rychlé navigaci po mapě jednoduchým držením myši nad minimapou a táhnutím na požadované místo na mapě.
2. Klíče, indikují, které klíče jste sebrali a můžete si s nimi otevřít příslušné brány a které Vám chybí a musíte je najít.
3. Vaše jednotky. Je zde kompletní přehled vašich jednotek. Jednotky můžete nabírat pokud k jednotce přijdete a má nad sebou modrý proužek. Ale pozor! Pokud má jednotka nad sebou proužek červený, tak na Vás zautočí!
4. Oznamovací cesta. Kamkoliv kliknete po mapě a dá se na danou pozici projít. Tak se vám vykreslí tato nejkratší cesta. Po opakovaném kliknutí na koncové políčko oznamovací cesty se na toto políčko přesune postavička.

5. Klíč. Takto vypadá klíč, který lze sebrat. Seberete ho tak, že na něj dojdete s postavíčkou.
6. Jednotka. Tato jednotka má nad sebou červený proužek, proto když na tadytu jednotku dojdete s postavíčkou, tak na Vás zaútočí.
7. Brána. Tato brána je zelená a jelikož indikátor klíčů ukazuje, že mám jen žlutý a modrý klíč, tak touto branou nemohu projít. Projít branou však lze, když máte klíč a jednoduše na bránu dojdete s postavíčkou.

