Navrhni hernú logiku. Ide o hru, ktorej herné pole sa skladá z 10x10 pola. Na začiatku sa objaví hráč na konkrétnom políčku, ostatné políčka sú čierné a postupne sa políčka prefarbujú podľa toho na ktoré políčko hráč vkročí. Na každom políčku sa môžu nachádzať 3 objekty: hráč, item, enemy. Keď sa hráč dostane na políčko pomocou šípok, môže si kliknutím zvoliť akciu, ktorú chce vykonať. Úlohou hráča je najskôr zabiť všetkých hlavných little bossov a nakoniec poraziť aj finálneho bossa.

* Návrh herné logiky by mohol byť nasledovný:
* Vytvorte si triedy pre hráča, itemy, nepriateľov a pole. Každá trieda by mala mať svoje atribúty a metódy, ktoré definujú jej správanie a vlastnosti. Napríklad:
  + Trieda Player by mala mať atribúty ako health, attack, defense, inventory a podobne. Tiež by mala mať metódy ako move, attack, useItem a podobne.
  + Trieda Item by mala mať atribúty ako name, type, effect a podobne. Tiež by mala mať metódu use, ktorá aplikuje efekt itemu na hráča alebo nepriateľa.
  + Trieda Enemy by mala mať atribúty ako health, attack, defense, loot a podobne. Tiež by mala mať metódy ako move, attack a dropLoot.
  + Trieda Field by mala mať atribút matrix, ktorý je dvojrozmerné pole obsahujúce objekty typu Player, Item alebo Enemy. Tiež by mala mať metódy ako generateField, updateField a drawField.
* Vytvorte si herné pravidlá a mechaniky, ktoré budú riadiť priebeh hry. Napríklad:
  + Na začiatku hry sa vygeneruje náhodné pole s hráčom na strednom políčku a s určitým počtom itemov a nepriateľov rozmiestnených po poli.
  + Hráč sa môže pohybovať po poli pomocou šípok. Ak sa dostane na políčko s itemom, môže si ho zobrať do inventára alebo ho použiť okamžite. Ak sa dostane na políčko s nepriateľom, začne sa boj.
  + V boji sa hráč a nepriateľ striedajú v útokoch. Útok spôsobí zníženie health o hodnotu attack mínus defense. Ak je health nulové alebo záporné, objekt zomrie. Ak zomrie hráč, hra končí prehrou. Ak zomrie nepriateľ, hráč dostane loot a pokračuje v hre.
  + Hráč môže použiť item z inventára kliknutím naň. Item môže mať rôzne efekty, ako napríklad liečenie health, zvýšenie attack alebo defense, teleportácia na iné políčko a podobne.
  + Hráč musí poraziť všetkých bossov na poli. Boss je špeciálny typ nepriateľa s vyššími atribútmi a unikátnymi schopnosťami. Po porazení posledného bossa hra končí výhrou.