

Lasers flying in the sky. Polish readme.

Założenia projektu

- Poznanie frameworka do tworzenia gier love2d.
- Napisanie grywalnego kawałka kodu.

Opis działania

Po uruchomieniu, wciskamy jakikolwiek guzik na padzie, aby podłączyć się do gry. Aby wygrać, staramy się zniszczyć **kryształy** (czerwone obracające się prostokąty) przeciwnika, bądź samego **robota** przeciwnika (kolorowe kółko, które reaguje kiedy ruszysz lewym dźwigną pada kolegi).

Architektura kodu

Program napisany jest jako *Entity Component System* wsparty prototypową delegacją przez bibliotekę `middleclass`.

Wymagania sprzętowe

Dwa gamepady.

Gra powinna działać na jakimkolwiek komputerze osobistym wyprodukowanym po 2007 roku.

Sposób uruchomienia

Folder `app` przeciągamy na plik wykonywalny `love2d`.

Możemy też spakować grę wraz silnikiem poprzez:

Unix:

```
cat love.exe SuperGame.love > SuperGame.exe
```

Windows:

```
copy /b love.exe+SuperGame.love SuperGame.exe
```