**Wizard Survivor**

Wizard Survivor je hra typu „roguelike“, v ktorej sa hráč snaží prežiť vlny nepriateľov. Dizajn hry je jednoduchý a pripomína staré klasické hry. Po spustení hry sa hráč objaví v uzavretej aréne. Hráč strieľa ohnivé gule klikaním myšou.

Celkovo máme nekonečno vĺn, ktoré sú postupne ťažšie a náročnejšie, s väčším počtom nepriateľov. Po vybratí vylepšenia sa spúšťa vlna, ktorá postupne generuje nepriateľov na rôznych miestach. Sú 3 typy nepriateľov, ktorí majú rôzne štatistiky a spôsob útoku. Nepriatelia sa pohybujú smerom k hráčovi a ak sú blízko hráča, začnú útočiť.

Pokiaľ sa hráčovi podarí prežiť, má možnosť si znova vybrať vylepšenie. V hre máme možnosť vylepšovať štatistiky hráča, aby sme prežili nadchádzajúce vlny nepriateľov. Každú vlnu hráč dostáva možnosť si vylepšiť postavu. Hráč pri hraní môže nájsť aj elixír, ktorý ho ozdraví. Po zabití nepriateľa sa hráčovi priráta skóre. Najvyššie skóre je ukladané a načítané zo súboru.

**Ovládanie:**

* **Pohyb**: W, A, S, D
* **Streľba**: Akékoľvek tlačidlo myši
* **Zmena** **prostredia**: Space

**Umiestnenia:**

* **UML** - /uml/Wizard Survivor.png
* **Javadoc** - /javadoc/allclasses-index.html
* **Spustiteľné .jar** - /out/WizardSurvivor.jar
* **Spustiteľne .exe** - /out/WizardSurvivor.exe

**Sčasti prevzaté metódy v classe GameLoop:**

* Metóda run() - <https://stackoverflow.com/questions/18283199/java-main-game-loop>
* Metóda start() - <https://stackoverflow.com/questions/18283199/java-main-game-loop>
* Metóda stop() - <https://stackoverflow.com/questions/10961714/how-to-properly-stop-the-thread-in-java>