

---

**AGH Kraków**  
**Karol Haiduk**  
**Magdalena Szkółka**  
**Sylwester Tomaszewski**

---

**Rogalik**  
**Słownik**

**Wersja 0.2**

|         |                  |
|---------|------------------|
| Rogalik | Wersja: 0.2      |
| Słownik | Data: 27/10/2012 |

## Historia zmian

| Data       | Wersja | Opis                    | Autor        |
|------------|--------|-------------------------|--------------|
| 02/10/2012 | 0.1    | Utworzenie dokumentu    | Karol Haiduk |
| 27/10/2012 | 0.2    | Dodanie kolejnych haseł | Karol Haiduk |
|            |        |                         |              |
|            |        |                         |              |

|         |                  |
|---------|------------------|
| Rogalik | Wersja: 0.2      |
| Słownik | Data: 27/10/2012 |

## Spis treści

|   |   |
|---|---|
| 1.Wprowadzenie                                  | 4 |
| 1.1Cel  | 4 |
| 1.2Zakres                                       | 4 |
| 1.3Odniesienia                                  | 4 |
| 2.Definicje                                     | 4 |
| 2.1Gra RPG                                      | 4 |
| 2.2Gra Roguelike                                | 4 |
| 2.3Statystyki postaci                           | 4 |
| 2.4Zdrowie/Punkty zdrowia (HP)                  | 4 |
| 2.5Doświadczenie/Punkty doświadczenia (EXP)     | 4 |
| 2.6Rozwój postaci                               | 4 |
| 2.7Łupy (ang. Loot)                             | 4 |
| 2.8Eliksir/Mikstura                             | 4 |
| 2.9NPC  | 4 |
| 2.10Postacie niezależne (NPC)                   | 4 |
| 2.11Rozgrywka w czasie rzeczywistym (real-time) | 4 |
| 2.12Kafelek                                     | 5 |
| 2.13Minimapa                                    | 5 |
| 2.14Grafika kafelkowa                           | 5 |
| 3.Wzorce UML                                    | 5 |

|         |                  |
|---------|------------------|
| Rogalik | Wersja: 0.2      |
| Słownik | Data: 27/10/2012 |

# Słownik

## 1. Wprowadzenie

### 1.1 Cel

Słownik ma na celu wytłumaczenie niezrozumiałych pojęć i skrótów występujących w dokumentacji.

### 1.2 Zakres

Słownik ten zawiera definicje pojęć i skrótów występujących w dokumentacji do projektu utworzenia gry RPG na zaliczenie przedmiotu Inżynieria Oprogramowania.

### 1.3 Odniesienia

- Wikipedia – darmowa encyklopedia dostępna pod adresem: [pl.wikipedia.org](http://pl.wikipedia.org)

## 2. Definicje

### 2.1 Gra RPG

Gatunek gier komputerowych charakteryzujący się posiadaniem przez postać gracza statystyk, wyrażanych liczbowo poprzez szereg współczynników, rozwijanych w trakcie rozgrywki.

### 2.2 Gra Roguelike

Podgatunek gier RPG, charakteryzujący się losowością świata gry i prostą grafiką.

### 2.3 Statystyki postaci

Zbiór liczbowych współczynników, reprezentujących umiejętności postaci

### 2.4 Zdrowie/Punkty zdrowia (HP)

Wartość liczbową reprezentującą zdrowie postaci. Tracone w walce z przeciwnikami, jego utrata jest tożsama z śmiercią postaci.

### 2.5 Doświadczenie/Punkty doświadczenia (EXP)

Wartość punktowa zdobywana przez postać gracza podczas walki z przeciwnikami. Punkty doświadczenia mogą zostać wykorzystane na rozwój statystyk postaci.

### 2.6 Rozwój postaci

Zamiana punktów doświadczenia na statystyki postaci.

### 2.7 Łupy (ang. *Loot*)

Przedmioty wypadające z zabitego przeciwnika takie jak złoto czy elementy ekwipunku.

### 2.8 Eliksir/Mikstura

Przedmiot występujący w grze, którego użycie ma określony efekt na postać. Takim efektem może być np. chwilowa zmiana statystyk postaci, zwiększenie liczby punktów zdrowia itp.

### 2.9 NPC

ang. *Non-playable character*, patrz → Postacie niezależne

### 2.10 Postacie niezależne (NPC)

Występująca w grze postać, niekontrolowana przez gracza. Gracz może wchodzić w interakcje z NPC, takie jak np. dialogi i handel.

### 2.11 Rozgrywka w czasie rzeczywistym (*real-time*)

Rodzaj rozgrywki cechujący się „płynną” akcją, w której każda postać może działać w dowolnym momencie. W opozycji do rozgrywki w czasie rzeczywistym stoi system turowy (*turn-based*), w którym w danym momencie może działać tylko jedna postać, a pozostałe muszą czekać na swoją kolej

|         |                  |
|---------|------------------|
| Rogalik | Wersja: 0.2      |
| Słownik | Data: 27/10/2012 |

### **2.12 Kafelek**

Podstawowy element mapy

### **2.13 Minimapa**

Niewielka mapka, wyświetlająca większy fragment poziomu.

### **2.14 Grafika kafelkowa**

Sposób wyświetlania grafiki, polegający na budowaniu widoku z małych, powtarzających się grafik (kafelek)

## **3. Wzorce UML**