

## Opis programu:

Po uruchomieniu aplikacji wyświetli się menu główne. Są w nim dostępne 3 opcje: Nowa gra, Wczytaj grę i Koniec. Opcja Nowa gra wczytuje plik z wartościami początkowymi, opcja Wczytaj grę wczytuje dane zapisane przez użytkownika, a opcja Koniec kończy działanie programu. Podczas gry, pierwszy ruch należy do gracza sterującego białymi oddziałami. Za pomocą strzałek wybiera on oddział, następnie również za pomocą strzałek wybiera pole, na jakie ma przejść dany oddział. Należy pamiętać, że każdy oddział ma narzucone ograniczenia ruchowe (można się z nimi zapoznać przechodząc do tabeli znajdującej się na końcu niniejszej instrukcji). W każdej turze można poruszyć się tylko jednym oddziałem. Jeśli w zasięgu ataku wybranego oddziału nie znajduje się żadna wroga jednostka, program przechodzi automatycznie do wyboru jednostki przez drugiego gracza. Jeśli w pobliżu znajduje się wróg, to za pomocą strzałek wybieramy oddział, który chcemy zaatakować. Każdy wybór potwierdzamy wciśnięciem klawisza Enter. Nie ma możliwości zmiany wyboru jednostki po jego dokonaniu, jak również nie można się nie poruszyć, czy nie zaatakować wrogiego oddziału (jeśli istnieje taka możliwość). Wciśnięcie klawisza Esc podczas gry, powoduje porzucenie rozgrywki i przejście do menu głównego. Wciśnięcie klawisza F1 powoduje zapisanie stanu gry do pliku utworzonego na potrzeby działania programu. Jeśli któremuś graczowi skończą się wojska, gra automatycznie przejdzie do menu głównego.

<b>Jednostka</b>	<i>Łucznik</i>	<i>Rycerz</i>	<i>Jeździec</i>	<i>Wojownik</i>	<i>Mag</i>
<b>Zasięg ataku</b>	5	1	1	1	20
<b>Zdrowie jednostki</b>	40	100	80	60	20
<b>Liczebność oddziału</b>	30	20	25	30	10
<b>Obrażenia zadawane przez jednostkę</b>	5	20	5-20	10	15
<b>Ilość oddziałów</b>	3	2	1	3	1
<b>Ograniczenia ruchowe</b>	10	5	20	10	5

Ad. Wielkości takie jak: zasięg ataku, ograniczenia ruchowe, podane są w kwadratach o wymiarach 50x50. Dzięki takiemu rozwiązaniu pole bitwy można symulować szachownicą o polach wymiaru 50x50.