

Zespół:
Mateusz Kobak,
Krzysztof Piesiewicz,
Tomasz Grześkiewicz,
Karolina Gabara

„Trach Game” - 2. iteracja

Dokument opisuje elementy systemu, których dostarczenie zaplanowane jest na 2. iterację. Elementy zostały przedstawione jako zmiany w stosunku do 1. iteracji.

Logika gry

1. Zostanie wprowadzona możliwość zagrywania innych kart: *Odbicie*, *Przerzut*, *Przebiecie*, *Uzdrowienie*, *Atomowy Guzik*, *Schron*, *Pustak*, *Wskrzeszenie*, *Super Trach*, *Zamrożenie*, *Zmasowany atak*.
2. Obsługa wielu drzew kart.
3. Samoaktualizujące się (przy zmianie tury) atrybuty stanu gry i atrybuty gracza. Są potrzebne do realizacji akcji wynikającej z karty *Zamrożenie*.
4. Tasowanie kart ze stosu kart odrzuconych i umieszczanie ich na spód stosu zakrytych kart.
5. Generowanie dokumentacji Scaladoc z poziomu konsoli SBT.

Bot

1. Wsparcie dla kart z punktu 1. paragrafu *Logika gry*.
2. Generowanie dokumentacji Scaladoc z poziomu konsoli SBT.

Klient webowy

1. Wyświetlanie czasu pozostałego do końca tury.
2. Możliwość zagrywania drzewa kart, a nie tylko pojedynczej karty.
3. Możliwość wyświetlania wielu drzew kart.
4. Wprowadzenie znacznika celu ataku w drzewie kart.
5. Wsparcie dla kart z punktu 1. paragrafu *Logika gry*.
6. Poprawienie przejrzystości widoku listy graczy wraz z ich punktami zdrowia, zmiana tła.
7. Wyświetlanie ekranu zakończenia rozgrywki, gdzie będzie widoczny wynik.
8. Zastosowanie narzędzia do automatycznej dokumentacji kodu w języku JavaScript.

Klient desktopowy

1. Analogiczne punkty odpowiadające punktom 1. - 7. z paragrafu *Klient webowy*.
2. Generowanie dokumentacji dla kodu C++.

Projekt: Trach Game

Data modyfikacji: 19.05.2019 r.

Serwer

1. Przejmowanie przez bota kontroli nad graczem, którego użytkownik sterujący zakończył połączenie z serwerem.
2. Generowanie dokumentacji Scaladoc z poziomu konsoli SBT.