Inżynierka

1. Krótki gameplay

Do poruszenia:

-grafiki swoje

-Omówienie UI

-Zestaw instrukcji z Input Handler czyli sterowanie myszką jednostkami\

-Cały mechanizm kupowania, Mechanizm respawnu on start i po respie

-Omówienie budowania

-omówienie AI

-dziedziczenie monobehaviuor

Źródła:

TODO:

Wysoki Priorytet:

-mgła wojny

-oznaczenie atakowanych

-naprawa statystyk i dodanie ich dla pojedynczych jednostek

-AI (Budowanie/Wydatki/Manewry)

-PathFinding

-ulepszenia jednostek

Niski Priorytet:

-1. Ustawienia w menu, rozdzielczość itp.

-Samouczek

-Oprawa graficzna

-Generowanie mapek(algorytmem z zeszłego semestru)

-Sprzątanie kodu

-Wybuhanie ziemniakow

--więcej mapek

-zmienic na atakowanie po tagach

Co to jest?

Gdzie się używa?

Po co?  
Dlaczego to jest lepsze od innych roziwązań?

Barrack,

Stables,

ArcheryRange,

ShootingRange,

House,

Farm,

Bank,

Citadel