**Super Monster Slayer 2000X**

**Wersja 1.0**

**Specyfikacja funkcjonalna**

**Laco Smokowski**

**1. Wstęp**

**1.1. Cel**

Celem tego dokumentu jest przedstawienie projektu semestralnego z przedmiotu: Proceduralnych Języki programowania . Prezentacja będzie przedstawiała technologie użyte w projekcie, planowany interfejs oraz sposób działania projektu.

**1.2. Zakres**

Projekt będzie grą, w której użytkownik będzie wykonywał pojedyńczą akcję, czyli klikanie. I na jej podstawie będzie dostawał wirtualna walutę dzięki której będzie mógł zwiększać swój przychód oraz rozwijał swoją postać. Projekt będzie wykorzystywał proste bitmapy które będą reprezentowały strutury odpowiedzialne za budynki oraz za potwory

**1.3. Definicje, akronimy i skróty**

* Gra- będzie równoznaczna ze słowem projekt.
* Waluta –punkty które użytkownik będzie zdobywał w trakcie rozgrywki
* Potwory- Obiekty za których klikanie będzie deostarczana waluta
* Budynki-struktury które odpowiadają za przyrost bierny waluty

**1.5. Krótki przegląd**

Następna część Ogólny opis, przedstawia sposób działania mojej gry oraz częsci z których będzie się składała. Koleina część będzie się skupiała na wymaganiach systemu w którycm gra będzie działała. Na samym końcu znajduje się harmonogrma pracy

**2. Ogólny opis**

**2.1. Funkcje i Cele**

Gra będzie opierała się na zwiększeniu poziomu swojej waluty poprzez klikanie bądź kupowanie ulepszeń. Klikanie będzie jedynym sposobem interakcji z interfejsem graficznym, a gra będzie się toczyła do momentu zamknięcia gry przez uzytkownika.

W grze będą istniały 2 sposoby zdobywania waluty: bierne i czynne.

Bierne: są to ulepszenia które zwiększają ilośc zdoobywanej waluty w danej jednostce czasu. Np. 1 moneta na 1 sekundę. Będą to budynki np. karczma. Oraz jednostki np. łowczyni.

Zaś ulepszenia czynne oznaczają zwiększenie waluty za jedno kliknięcie. Będą to osoby np. pomocni. Oraz zwiększenia zadawanych obrażeń np. Większy Miecz.

**2.2. Ogólne możliwości projektowane gry**

Gra powinna działać przez nieograniczona ilość czasu. Aż do momentu wyłaczenia gry. Gra nie wymaga żadnego dodatku poza biblioteką allegro.

**2.3. Ogólne ograniczenia**

Ograniczeniem będzie ilość wprowadzonych ulepszeń, oraz czas który użytkownik może poświęcić na pojedyńcza gre. Ograniczeniem będzie wartość górna zmiennej punktowej, tzn. będzie istniała maksymalna ilosc punktów które można zdobyc

**2.4. Charakterystyka użytkowników**

Użytkownikiem tej gry może być każdy. Nie trzeba posiadać do nie j żadnych możliwości ani wiedzy. Gra nie jest także skomplikowana, jedyne co jest potrzebne to czas.

**2.5. Założenia i zależności**

Ważne jest żeby do rozwijania się przez cały czas potrzebny był użytkownik. Oraz żeby ilośc czasu potrzebna na rozwinięcie się była coraz większa.

Gra powinna się toczyć przez nieokreśloną ilość czasu.

Postać powinna zadawać obrażenia każdym kliknięciem. Ilośc obrazeń na kliknięcie można zwiększać.

Budynki powinny dawać przychód punktów na sekundę. Ilość budynków jednego rodzaju można zwiększać

Potwory powinny mieć ograniczone zdrowie. Ich level powinien rosnąc w miarę pokonywania potworów.

**3. Specyficzne wymagania**

Nie Dotyczy

**Dodatki**

**Harmonogram**

12.11.15- obsługa myszki.

19.11.15 – Stworzenie 2 struktur odpowiedzialnych za budynki oraz wzmocnienie bohatera.

26.11.15-Stworzenie struktury za której kliknięcie będą zdobywane punkty.

03.12.15-Stworzenie interfejsu gry:miejsce na ulepszenia oraz na obiekt który będzie trzeba klikać.

10.12.15- Dołączenie bitmap do poszczególnych obiektów.

17.12.15- Złożenie poszczególnych elementów w całość.

07.01.16- Zwiększenie różnorodności struktur.

14.01.16- Ekran wprowadzająacy. Testy końcowe.