

Life -- Fight!

0.1

Wygenerowano przez Doxygen 1.8.1.2

Wt, 12 mar 2013 12:49:05

Spis treści

1 eLife

Let's play game for life!

Strategia:

x Co może być tu abstrakcyjnego?

- x abstrakcja strategii, która będzie służyła obiektom do przetrwania
- x abstrakcja obiektu-zwierzaka, z jego podstawowymi cechami i funkcjami
- x abstrakcja planszy, którą łatwo można przeprogramować na inne systemy i biblioteki

x Propozycje funkcji życiowych:

- x podstawowe potrzeby życiowe wg. Masłowa, piramida potrzeb
- x sex, potrzeba utrzymania gatunku
- x jedzenie
- x picie
- x spanie

x Jak działają funkcje życiowe

- x gdy niski poziom wody w obiekcie
 - x uruchamiamy `szukajWodę()`?
 - x potem `rozpaczliwieSzukajWodę()`?

x Jak świat wpływa na obiekty?

- x różne środowisko = różne wychowanie
- x odległość od wody = mniejsza szansa na przetrwanie?

x Rodzaje środowisk

- x mapa różnych środowisk
- x pustynia
- x dżungla
- x knieje
- x góry
- x step
- x mazury
- x coś tam innego

x Jak pogrupować obiekty?

- x roślinożercy i mięsożercy
- x ułożyć specjalną hierarchię członków gatunku
- x lista klanów?
 - x na jej czele głowy klanów
 - x najstarsi, członkowie klanu
 - x poniżej członkowie rodu niżsi i w jakichś sposób pogrupowani

x Mutacje?

- x blisko spokrewnione klany mogą generować zmodyfikowane dzieci
- x kopulacja dwóch różnych gatunków powoduje stworzenie muła?

Klasy

Związane z obsługą interfejsu na różnych systemach

- Okno

- Wzorzec
 - Most?

Zwiazane z tworzeniem mapy

- Mapa
 -
- Wzorzec
 - Budowniczy?

Zwiazane z tworzeniem obiektów na mapie

- Zwierzak
 - klasa abstrakcyjna, interfejs
- ZwierzakRoslinozerca : Zwierzak
 - na jej podstawie tworzone będą nowe klony roślinożernych zwierząt
- Wzorzec:
 - Prototyp
 - * Służy do tworzenia nowych obiektów w czasie rzeczywistym