

## README

Gradul de dificultate, din punctul meu de vedere, este mediu spre greu. Am avut de imbinat logica jocului precedent(cele in terminal) cu interfata grafica, ceea ce mi a dat batai de cap pana sa ma prind cum sa fac acest lucru.

Am alocat in jur de 6 zile( aprox 3 ore in fiecare zi)

Dificultatea implementarii pentru mine a constat crearea paginilor luptei, alegerii abilitatilor si putin cea a selectarii personajelor.

De asemenea trecerea la un nou nivel, resetarea hartii si generarea aleatoare a abilitatilor(fiecare cu cate o poza, sa arate si decent si sa aiba si cate un buton de Selectare) au necesitat o atentie in plus mai mare decat a celorlalte lucruri.

Cel mai greu mi a fost sa creez fereastra AbilityFrameGUI pentru ca aici trebuie sa se genereze random abilitati(max. 6) si a trebuit sa le atasez sa cate o poza sugestiva.

LoginGUI este fereastra de inceput, in care jucatorul trebuie sa efectueze autentificarea, iar dupa aceea se deschide pagina principala a jocului.

MainPageGUI contine table de joc, mutarile jucatorului deschid celelalte ferestre in functie de pozitia pe care se afla.

FightFrame contine doar doua carduri cu jucatorul si respective inamicul, ale caror viata si mana se actualizeaza in functie de alegerea atacului: fie normal, fie folosindu-se o abilitate. In terminal se pot vedea explicit, asemenea jocului rulat in terminal, mesaje semnificative despre actiunile care au avut loc.

CharacterselectionGUI este fereastra in care jucatorul trebuie sa si selecteze caracterul cu care doreste sa intre in joc. Aceasta se deschide si atunci cand jucatorul este omorat, deoarece acesta poate reveni sa si aleaga un nou caracter.

In sfarsit, fereastra FinalFrame, este cea care contine un status final al drumului parcurs de caracterul jucatorului. Am ales ca aceasta pagina sa se deschida atat in momentul cand jucatorul moare, inainte de a alege un nou caracter, dandu-i astfel optiunea de a incheia runda, cat si la final, in cazul in care jucatorul apasa butonul QUIT din main page.

Jocul se inchide doar atunci cand jucatorul decide acest lucru. In caz ca jucatorul moare, jocul nu se finalizeaza, ci i se da posibilitatea jucatorului de a continua jocul, alegandu-si un alt caracter.