Nasza aplikacja na tą chwile składa się z plików:

* index.html
* glowny.css
* obrazów jpg
* klasy.js
* potwory.js

Index.html opis składni:

Ciało(body) naszej aplikacji składa się z:

* Div(kontener)
* Div(tlo1)
* Div(wojownik)
* Div(lucznik)
* Div(mag)
* Div(tlo)
* Div(klasa1)
* Div(klasa2)
* Div(srodek0)
* Div(srodek1)
* Div(srodek2)
* Div(srodek3)
* Div(klasa3)
* Div(klasa4)
* Div(walki)
* Div(walki1)
* Div(walki2)
* Div(logi)

Divy są zależne w następujący sposób:

Div(kontener)

Div(tlo1) > Div(wojownik) / Div(lucznik) / Div(mag)

Div(tlo) > Div(klasa1) / Div(klasa2) / Div(klasa3) / Div(klasa4)

Div(klasa2) > Div(srodek0) / Div(srodek1) / Div(srodek2) / Div(srodek3)

Div(kontener) - Jest to główny div w naszej aplikacji

Div(tlo1) - Jest odpowiedzialny za okno startowe przy uruchomieniu aplikacji i wyborze postaci

Div(wojownik) - Jest odpowiedzialny za okno z klasę wojownika, którą możemy wybrać podczas rozpoczynania gry

Div(lucznik) - Jest odpowiedzialny za okno z klasę łucznika, którą możemy wybrać podczas rozpoczynania gry

Div(mag) - Jest odpowiedzialny za okno z klasę maga, którą możemy wybrać podczas rozpoczynania gry

Div(tlo) - Jest to kolejne okno do którego przenosimy się po wyborze postaci, odpowiada ono za wygląd aplikacji podczas rozgrywki i składa się z div(klasa1) / div(klasa2) / div(klasa3) / div(klasa4)

Div(klasa1) - Odpowiada za menu w grze

Div(klasa2) - Odpowiada za wyświetlanie poszczególnych lokacji jak miasto, karczma, targ, kuźnia

Div(klasa3) - Odpowiada za wyświetlanie postaci

Div(klasa4) - Odpowiada za wyświetlania statystyk oraz przedmiotów

Div(srodek0) - Odpowiada za wygląd miasta w div(klasa2)

Div(srodek1) - Odpowiada za wygląd karczmy w div(klasa2)

Div(srodek2) - Odpowiada za wygląd targowiska w div(klasa2)

Div(srodek3) - Odpowiada za wygląd kuźni w div(klasa2)

Div(walki) - Odpowiada za wygląd okna z pierwszą misją

Div(walki1) - Odpowiada za wygląd okna z drugą misją

Div(walki2) - Odpowiada za wygląd okna z trzecią misją

Div(logi) - Odpowiada za wyświetlanie informacji podczas misji

Funkcje JavaScript w naszej aplikacji

* setMiasto - odpowiada za ustawienie kontentu w div(klasa2) na div(srodek0)
* setKarczma - odpowiada za ustawienie kontentu w div(klasa2) na div(srodek1)
* setTargowisko - odpowiada za ustawienie kontentu w div(klasa2) na div(srodek2)
* setKuznia - odpowiada za ustawienie kontentu w div(klasa2) na div(srodek3)
* setMag - odpowiada za wybór klasy postaci oraz przejście między div(tlo1) na div(tlo)
* setLucznik - odpowiada za wybór klasy postaci oraz przejście między div(tlo1) na div(tlo)
* setWojownik - odpowiada za wybór klasy postaci oraz przejście między div(tlo1) na div(tlo)
* setWalka - odpowiada za ustawienie kontentu z div klasa2 na div walki
* setWalka1 - odpowiada za ustawienie kontentu z div klasa2 na div walki1
* setWalka2 - odpowiada za ustawienie kontentu z div klasa2 na div walki2
* setStats - ustawia dane dotyczące naszej postaci, pobiera dane z klasy postaci
* Atakuj - funkcja odpowiadająca za wykonywanie ataku podczas misji
* Atakuj2 - funkcja odpowiadająca za wykonanie ataku podczas wykonywania misji 3, tak zwanej misji z bossem.
* Misja1 - Odpowiada za zmiane diva klasa2 na div walki
* Misja2 - Odpowiada za zmiane diva klasa2 na div walki1
* Misja3 - Odpowiada za zmiane diva klasa2 na div walki2
* UpgreadWep - Odpowiada za ulepszanie broni u kowala
* UpgreadChes - Odpowiada za ulepszania zbroi u kowala
* UpgreadGlove - Odpowiada za ulepszanie rękawic u kowala
* UpgreadHelm - Odpowiada za ulepszenie hełmu u kowala
* Update\_backpack - Odpowiada za kupowanie mikstur na targowisku
* use\_potion - Odpowiada za używanie mikstur w mieście oraz podczas misji
* ucieczka - Odpowiada za powrót do miasta podczas misji

Plik potwor.js

Przechowuje class potwor. Składa się z Hp oraz Atk.

* ustaw(lvl) - funkcja w klasie potwor, służy do ustawienie Ataku oraz Życia przeciwnika podczas misji. Funkcja posiada parametr lvl, który zostaje przekasany do funkcji i jest odpowiedzialny za przekazanie levelu postaci, który obecnie mamy. Na podstawie naszego poziomu zostaje obliczane Hp oraz Atak potwora
* walka(klasa) - funkcja w klasie potwor, służy do symulowania walki pomiędzy bohaterem a przeciwnikiem, funkcja posiada parametr Klasa, który jest przekazywany jako klasa postaci, dzięki czemu mamy dostęp do informacji naszej postaci. Funkcja zwraca 1 lub 0 w zależności czy wygramy walke czy przegramy
* walka\_boss(Klasa) - funkcja w założeniach podobna do walka(), jednak posiada lekkie zmiany podczas symulowania, obrażenia zadawane przez bossa są wyliczane przy pomocy funkcji Math.random(), natomiast w walka, obrażenia są stałe.
* random - funkcja do losowania obrażenie zadanych przez bossa. wykorzystywana w walka\_boss()

Plik klasy.js

Przechowuje klasy takie jak, Klasa, Wojownik, Lucznik, Mag

* Klasa, Klasa jest to klasa bazowa, na której są utworzone 3 pozostałe klasy. Posiada takie parametry jak MaxHp, MaxMana, Lvl, Exp, ExpUp, Int, Dex, Str, Gold. Funkcje jakie są w tej klasie to ExpToLvlUp, które jest odpowiedzialne za wyliczanie ilości expa do następnego poziomu.
* Wojownik - Klasa Wojownik, składa się z Hp, Def, Mana, Attack, Ekwipunek, Backpack.
* Lucznik - Klasa Wojownik, składa się z Hp, Def, Mana, Attack, Ekwipunek, Backpack.
* Mag - Klasa Wojownik, składa się z Hp, Def, Mana, Attack, Ekwipunek, Backpack.
* LevelUp - funkcja, która jest w Wojowniku, Luczniku oraz Magu. Jest odpowiedzialna za podnoszenie naszych statystyk podczas otrzymania następnego poziomu.
* Update\_stats - - funkcja, która jest w Wojowniku, Luczniku oraz Magu. Odpowiada za aktualizowanie informacji o naszej postaci.
* Update\_backpack(slot,type) - - funkcja, która jest w Wojowniku, Luczniku oraz Magu. Odpowiada za aktualizacje plecaka, w którym są przechowywane mikstury na naszej postaci.
* Klasa Eq, jest to klasa składająca się z Weapon, Glove, Boots, Chest, Helm, Armor. Jest ona używana w Wojowniku, Magu, Luczniku do przechowywania informacji o naszym ekwipunku.
* Upgrade\_wep - odpowiada za ulepszenie naszej broni
* Upgrade\_gl - odpowiada za ulepszenie naszych rękawic
* Upgrade\_boots - odpowaida za ulepszenie naszych butów
* Upgrade\_chest - odpowiada za ulepszenie naszej zbroi
* Upgrade\_helm - odpowiada za ulepszenie naszego hełmu
* Set\_armor - odpowiada za wyliczenie ilości obrony z naszego ekwipunku