# Version 0.2.0

## Changes:

* Fuznkční prototyp hlavního cyklu
* Přidáno zobrazení statů

## TODO:

* Menu
* Vytvořit alespoň 50 eventů, ať není nuda, čím více, tím lépe
* Dořešit hodnoty playera tak, aby to bylo realistické, ale ne příliš hardcore (spánková deprivace, jídlo, voda, halucinace ze strachu…)
* Vymyslet lvlování – např získání bonusových bodů do určité vlastnosti po velmi dobré reakci na situaci…
* Vybrat grafika
* Definovat scény pro zpracování grafikovi, menu a ponorka jsou víceméně jasné, jde spíš o efekty, které závisí zase na eventech + obrazovka smrti a obrazovka vítězství
* Sehnat hudbu
* Vložit reklamní banner

# Version 0.1.2

## Changes:

* Menší úpravy cyklu
* Doděláno tlačítko proceed a label a všechny metody v návaznosti
* Pokus o vytvoření counteru v playerovi pro realtime, nevyšlo to

## TODO:

* Dodělat time counter v PlayerLogic
* Dodělat proceedování z CPU turnu
* V GameStatus předělat Move na pole manévrů
* Menu
* Dodělat CPUlogic
* Dodělat PlayerLogic
* Vytvořit alespoň 50 eventů, ať není nuda, čím více, tím lépe
* Dořešit hodnoty playera tak, aby to bylo realistické, ale ne příliš hardcore (spánková deprivace, jídlo, voda, halucinace ze strachu…)
* Vymyslet lvlování – např získání bonusových bodů do určité vlastnosti po velmi dobré reakci na situaci…
* Vytvořit tlačítka pro účely testování
* Vybrat grafika
* Definovat scény pro zpracování grafikovi, menu a ponorka jsou víceméně jasné, jde spíš o efekty, které závisí zase na eventech + obrazovka smrti a obrazovka vítězství
* Sehnat hudbu
* Vložit reklamní banner

# Version 0.1.1

## Changes:

* menší úpravy
* doladění cyklu
* pár nových událostí

## TODO:

* V GameStatus předělat Move na pole manévrů
* Menu
* Dodělat CPUlogic
* Dodělat PlayerLogic
* Vytvořit alespoň 50 eventů, ať není nuda, čím více, tím lépe
* Dořešit hodnoty playera tak, aby to bylo realistické, ale ne příliš hardcore (spánková deprivace, jídlo, voda, halucinace ze strachu…)
* Vymyslet lvlování – např získání bonusových bodů do určité vlastnosti po velmi dobré reakci na situaci…
* Vytvořit tlačítka pro účely testování
* Vybrat grafika
* Definovat scény pro zpracování grafikovi, menu a ponorka jsou víceméně jasné, jde spíš o efekty, které závisí zase na eventech + obrazovka smrti a obrazovka vítězství
* Sehnat hudbu
* Vložit reklamní banner

# Version 0.1.0

## Changes:

* Nástřel logiky
* Logika Cpu na 50%
* Vytvořen event + 1 vzorový
* Vytvořena třída operačních hodnot GameStatus
* Zprovozněn git (FUCK YEAH!!!)

## TODO:

* Dořešit logiku kola
* Menu
* Dodělat CPUlogic
* Dodělat PlayerLogic
* Vytvořit alespoň 50 eventů, ať není nuda, čím více, tím lépe
* Dořešit hodnoty playera tak, aby to bylo realistické, ale ne příliš hardcore (spánková deprivace, jídlo, voda, halucinace ze strachu…)
* Vymyslet lvlování – např získání bonusových bodů do určité vlastnosti po velmi dobré reakci na situaci…
* Vytvořit tlačítka pro účely testování
* Vybrat grafika
* Definovat scény pro zpracování grafikovi, menu a ponorka jsou víceméně jasné, jde spíš o efekty, které závisí zase na eventech + obrazovka smrti a obrazovka vítězství
* Sehnat hudbu
* Vložit reklamní banner