

Programowanie Obiektowe – projekt

Tytuł roboczy:

Middle Ages

Opis:

Prosta gra strategiczna, w której gracz będzie mógł rozbudowywać miasto wydając zebrane zasoby, werbować armię oraz najeżdżać wrogów królestwa.

Jeśli gracz posiada wymaganą ilość zasobów, może wybudować wybrany budynek. Budynki zwiększają przyrost surowców - tartak drewna, farma jedzenia, kamieniołom kamienia oraz kopalnia żelaza. Po zakupie domu zwiększa się limit jednostek i wpływ gotówki z podatków. Wybudowanie koszar odblokowuje możliwość zakupu jednostek bojowych - pikiniera, łucznika oraz jeźdźcę. Jeśli potrzebnych zasobów jest za mało, wyświetlany jest stosowny komunikat i zakup budynku / jednostki kończy się niepowodzeniem. Im gracz posiada liczniejszą armię, tym zapotrzebowanie na pożywienie jest większe. Jeśli jest zbyt duże, żołnierze zaczną dezercję. Budynki i jednostki można ulepszać, zwiększając ich statystyki. Gracz może najeżdżać wrogie miasta i zdobywać łupy.

Zasoby : złoto, drewno, kamień, żelazo, jedzenie

Budynki : dom, tartak, farma, kamieniołom, kopalnia żelaza,
koszary

Jednostki : pikinier, łucznik, jeździec

