Tekstowa Gra Przygodowa – Dokumentacja

Wprowadzenie:

Grę odpala się z pliku "game.py". Na początku gracz zostanie poproszony o wybranie pliku gry, następnie w zależności od tego, czy w pliku jest już zapisany obiekt postaci czy nie, gracz zostanie poproszony o wybór jednej z trzech klas oraz nazwy dla swojego bohatera. Następnie gracz zostanie przeniesiony do swobodnej rozgrywki i poinformowany, że dostępne komendy będą wyświetlane po wpisaniu "help" w konsoli.

Brak samouczka jest spowodowany wysokim poziomem trudności gry.

Klasy:

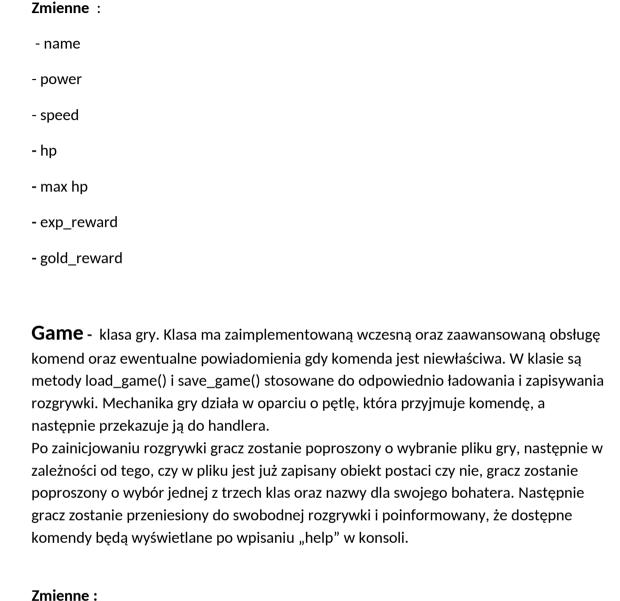
Projekt został podzielony na klasy i subklasy:

Battle - klasa operująca bitwami w grze. Klasa jako argumenty przyjmuje liste obiektów przeciwników (gra przy tworzeniu obiektu bitwy wykorzystuje specjalnie przygotowaną listę przeciwników "enemies" w pliku enemy.py) oraz obiekt mapy, na której prowadzona jest rozgrywka. Mechanika bitwy jest podzielona na rundy. W każdej rundzie przetwarzane są ataki wyprowadzane przez gracza i jego przeciwników uprzednio posortowane na podstawie ich statystk "speed" (im większa tym szybciej atakuje). Po zakończeniu potyczki Battle wysyła informację o wyniku starcia do klasy mapy i ewentualnymi nagrodami. Klasa również ma mechanikę wypisywania informacji na temat bitwy w konsoli.

Zmienne:

- gracz
- lista żywych przeciwników
- liczba rund
- mapa
- nagroda w złocie
- nagroda w punktach doświadczenia

Enemy – klasa przeciwnika w grze. Posiada metody otrzymywania obrażeń oraz sprawdzania czy jeszcze żyje.



Location – klasa podstawowej lokacj. Zawiera zaimplementowane mechaniki jak przeszukiwanie lokacji w celu znalezienia przedmiotów, rozglądanie się za sąsiednimi lokacjami w celu eksploracji, otwieranie lokacji jeśli wymagają klucza oraz metodę pakowania lokacji do słownika, wykorzystywana przy zapisywaniu mapy do pliku

- map

- running

| Zmienne: |
|--|
| - id |
| - type |
| - name |
| - description |
| - nearby_locations |
| - hidden locations |
| - key |
| |
| BattleLocation – subklasa klasy Location, przechowująca dodatkowo przeciwniów, z którymi zostanie zainicjowana potyczka. |
| Town – subklasa klasy Location, w której umożliwione zapis gry oraz zakup przedmiotów w sklepie |
| Map – klasa mapy. Zawiera metody umożliwiające poruszanie się po mapie, rozpoczyna bitwy jeśli znajdujemy się w lokacji bitewnej oraz obsługuje koniec bitwy i ewentualnie przyznane nagrody. |
| Zmienne: |
| - player |
| - game_state |
| - locations |
| - current_location |
| |
| Player – klasa gracza. Zawiera obsługę mechaniki punktów oraz poziomów |

doświadczenia, ulepsznia statystyk, zarządzania złotem oraz przedmiotami, leczenia i otrzymywania obrażeń i "chowania" gracza do słownika, by następne móc go zapisać w

pliku

Zmienne: name class level skill points exp gold hp hp max power speed items keys Knight – subklasa klasy Player. Posiada ataki (normalny i cieżki, szybszy i mniej dokładn

Knight – subklasa klasy Player. Posiada ataki (normalny i ciężki, szybszy i mniej dokładny, co może skutkowć nie trafieniem przeciwnika) oraz zmniejszone otrzymane obrażenia przy każdym ataku.

Wizard - subklasa klasy Player. Posiada ataki (magiczny i atak aoe atakujący wszystkich przeciwników) oraz barierę magiczną, która odnawiam się przy każdej bitwie.

Rouge - subklasa klasy Player. Posiada ataki (szybki oraz atak kradnąy życie zaatakowanego wroga) oraz szansę na uniknięcie obrażeń w zależności od statystyki agility.

Shop – klasa sklepu przechowująca sprzedawane przedmioty i ich ceny.