

The Forest - Dokumentacja

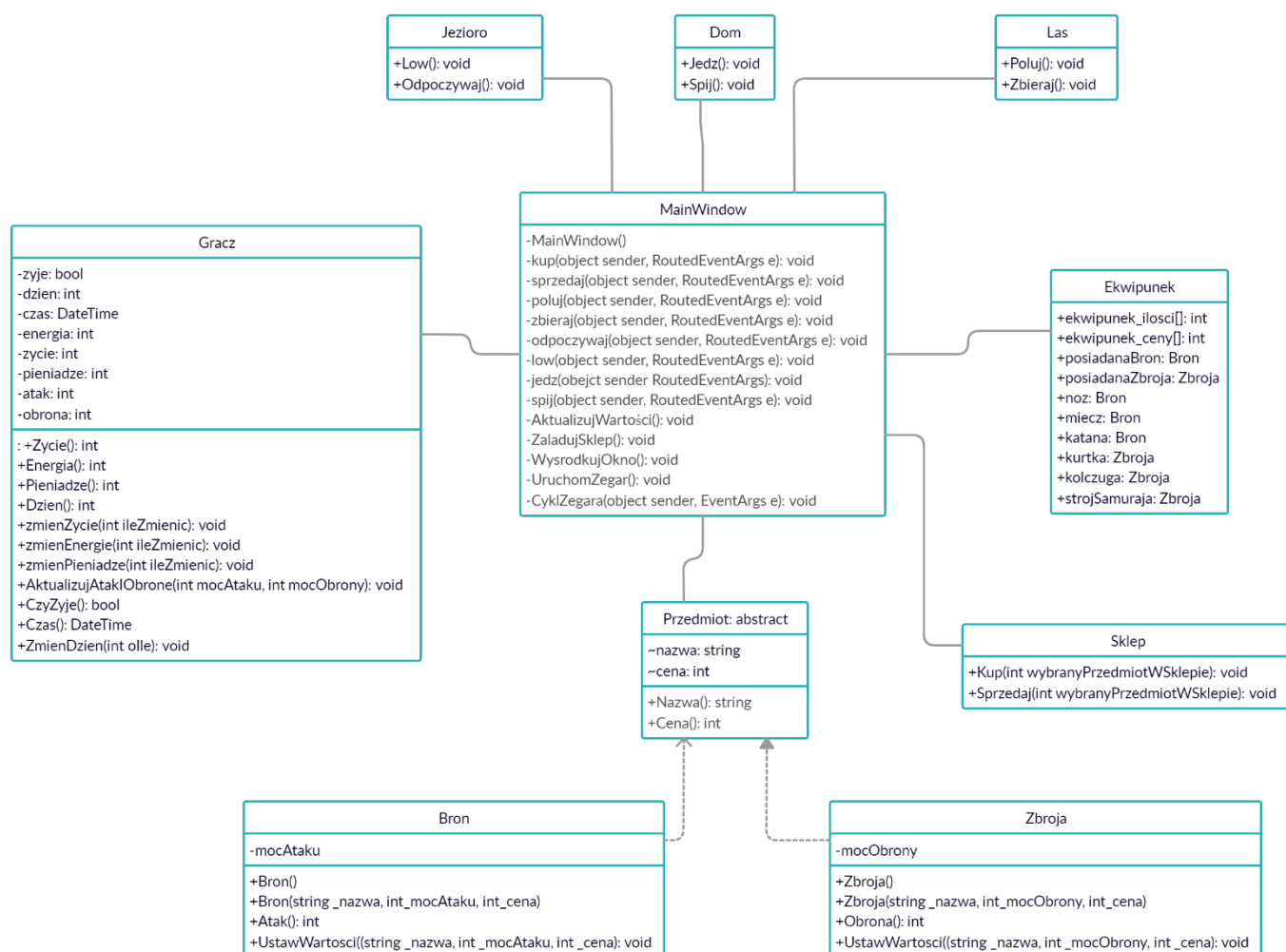
1. Ogólny opis gry

Gra symuluje życia rozbitków. Gracz ma energię oraz punkty życia, ekwipunek, broń i zbroję. Może udać się w 3 destynację: las (na polowanie lub zbieranie materiałów), jezioro (w celu łowienia ryb lub odpoczynku), dom (w celu jedzenia lub spania).

2. Środowisko

Gra będzie wykonana w języku C# na platformę Windows (.NET) przy użyciu frameworku WPF

3. Diagram klas



W grze będzie istniały klasy główne:

- **MainWindow**
 - Obsługuje przyciski umieszczone w interfejsie
 - Steruje upływem czasu w grze (czas w grze jest przyspieszony)
 - Zmienia wartości w polach tekstowych
- **Gracz**
 - Zawiera informacje o gracz: zdrowie, energię, pieniądze, moc ataku i obrony
 - Dodatkowo: czas, dzień

- Zawiera informacje wnioskujące z posiadanego ekwipunku (broń i zbroja), posiada metody, które na podstawie ekwipunku ustalają te wartości.
- Posiada metody zmieniające informacje o gracz (zdrowie, energia, pieniądze), które będą wykorzystywane przez inne klasy (Las, Jezioro, Sklep, Dom)
- Dom
 - Modyfikuje zdrowie i energię gracza, kiedy wybierze funkcję spania (dostępną w nocy) lub kiedy wybierze funkcję jedzenia (zmodyfikuje również zawartość ekwipunku – jedzenie)
- Las
 - Posiada funkcję Polowanie – na podstawie mocy ataku i obrony dodawana jest losowa wartość jedzenia (im lepsze przedmioty, tym więcej jedzenia) i odejmowana losowa ilość punktów życia i energii
 - Posiada funkcję Zbieranie – dodawane są losowe ilości przedmiotów i odejmowana jest energia
- Jezioro
 - Posiada funkcję Odpoczywaj – dodaje ona energię a przyspiesza czas (odpoczynek zajmuje kilka godzin)
 - Posiada funkcję Łów – dodaje ona jedzenie, zabierając energię
- Ekwipunek
 - Posiada ceny i ilości przedmiotów oraz obiekty klasy Bron i Zbroja
- Przedmiot
 - Jest to klasa abstrakcyjna z której dziedziczą klasy Bron i Zbroja
- Sklep
 - Posiada funkcję Kup i Sprzedaj do których przesyłana jest pozycja na liście, przedmiotu który gracz chce kupić lub sprzedać

4. Interfejs

