The Forest - Dokumentacja

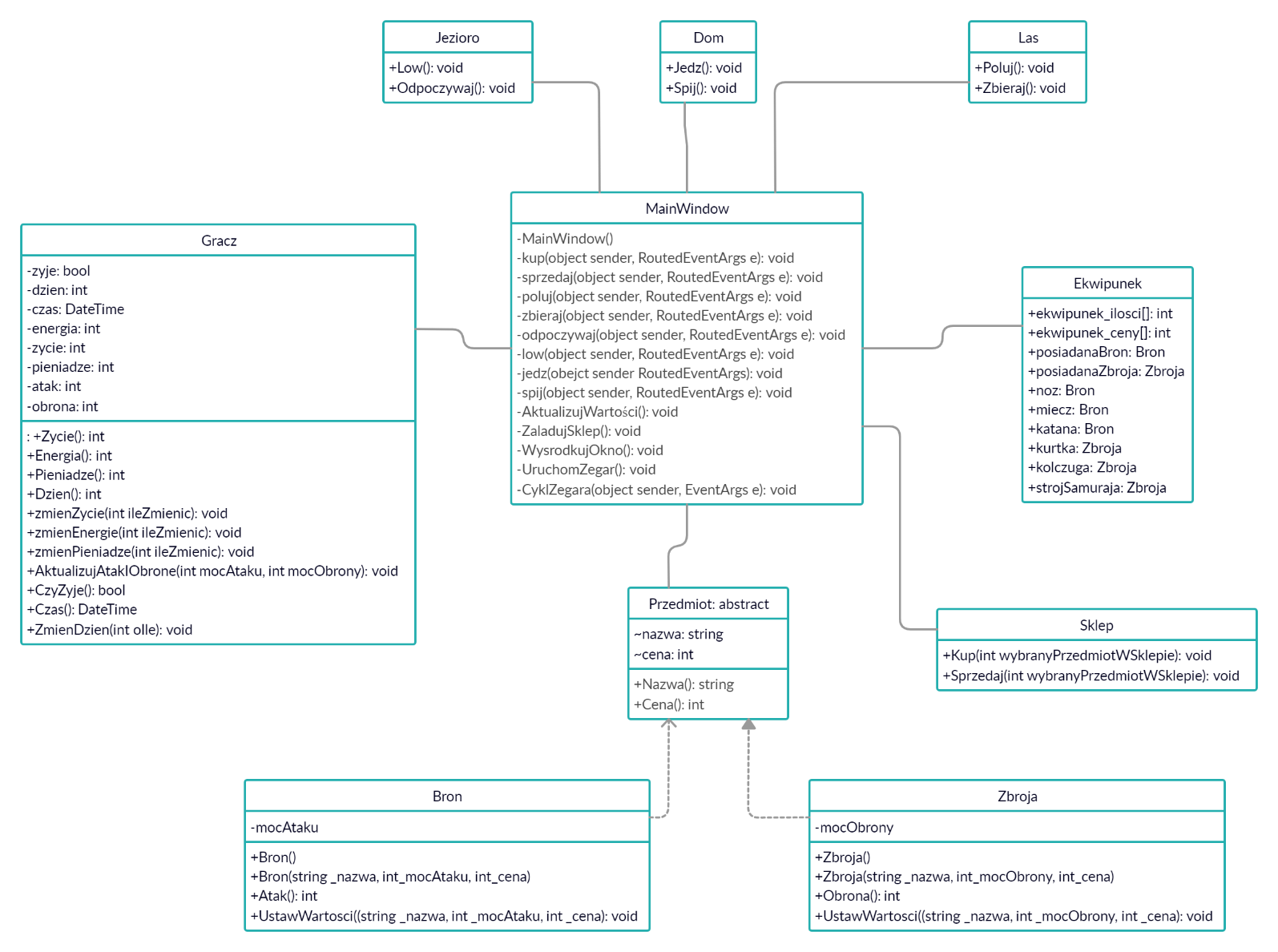
# Ogólny opis gry

Gra symuluje życia rozbitek. 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).

## Środowisko

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

# 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 graczu: zdrowie, energię, pieniądze, moc ataku i obrony
  + Dodatkowo: czas, dzień
  + Zawiera informacje wnikające z posiadanego ekwipunku (broń i zbroja), posiada metody, które na podstawie ekwipunku ustalają te wartości.
  + Posiada metody zmieniające informacje o graczu (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 jedzenie (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

# Interfejs

