**Design dokument – simulace města**

Hráč spravuje své vlastní město, stará se o jeho chod a sleduje jeho vývoj. Cílem je rozšiřovat město co nejdéle.

Konkrétně hráč staví různé budovy, vydržuje tím spokojenost obyvatel, aby ekonomika prosperovala.

**Koncept**

* budovy (obytné domy, továrny atd.)
* ekonomika (zisky z továren, náklady na budovy, daně)
* růst populace a spokojenost
* náhodné události

**Plán**

**1. Základní funkcionalita**

* třídy pro město, budovu, jednotlivé typy budov (budova jako abstraktní třída, pod kterou jsou různé typy jako obytné budovy, nemocnice nebo továrny)
* stavění budov a ekonomika (továrny generují příjem – funkce, obytné budovy nikoliv, obě však mají kapacitu)
* základní interakce hráče

**2a. Další typy budov**

* nemocnice – zlepšuje zdraví obyvatel
* škola – zvyšuje vzdělání -> dlouhodobý růst ekonomiky
* obchodní centrum – generuje příjem
* park – zvyšuje spokojenost obyvatel

**2b. Pokročilá rozšíření**

* spokojenost obyvatel (ovlivněná různými faktory)
* daně – možnost nastavovat daňové sazby
* údržba budov – některé budovy budou vyžadovat opravy

**3. Náhodné události**

* požár – může zničit budovy
* ekonomická krize – snižuje příjmy z továren
* znečištění – příliš mnoho továren snižuje zdraví obyvatel