

Specifikace zápočťáku: Engine pro strategickou hru

Rád bych naprogramoval nějaký engine pro RT strategii ve stylu Age of Empires. Práci bych si rozdělil na oba semestry:

I. Ovládání jednotek (chůze - A*, automatický útok, stavění budov, získávání surovin), upgrady, nějaký základní interface (s hodně jednoduchou grafikou, ale budu se to snažit udělat tak, aby šla časem jednoduše vylepšit), pár základních jednotek, aby tam šlo alespoň něco dělat...

II. (předběžně) UI, náhodný generátor mapy, formace jednotek, ukládání, načítání hry, minimapa, postupné objevování mapy, zvěř, množení zvířat a stromů...

Program budu psát v prostředí Baltie 4 C#.