

Specifikace zápočťáku

(Vojtěch Vorel, kruh 41)

Půjde o strategickou hru pro jednoho hráče, kde bude hráč buduje zábavní park. V něm se pohybují lidé, chodí na atrakce a utrácí. Za ty peníze je možno stavět a vylepšovat atrakce.

Co bude hra umět:

- Individuální pohyb a chování návštěvníků, budou se podle vlastních preferencí rozhodovat kam půjdou a kudy.
- Každá budova bude mít „uživatelské rozhraní“, nabízející vylepšení, přejmenování apod, toto rozhraní si může sama změnit podle aktuálního stavu.
- Interaktivní mapa zobrazující budovy a návštěvníky, po kliknutí na budovu se zobrazí panel s formulářem dle jejího aktuálního rozhraní.
- Zobrazování plynulého pohybu návštěvníků a případě i průběhu stavění a vylepšování budov na mapě.
- Možnost ovlivňovat („reklamou“) počet a preference návštěvníků.

Co bude hra umět možná nebo v budoucnu:

- Pohyb nepřátel, např. vandalů
- Různé módy zobrazení mapy
- Možnost zobrazení informací o návštěvníkovi
- ...

Vše bude programováno objektově, pokusím se také prostřednictvím dvou jmenných prostorů oddělit herní logiku od vstupních a výstupních prostředků (zobrazení mapy a ovládacích panelů..). K zobrazení mapy využiju knihovnu XNA.