Menu: pauza i medytacja

Menu: pauza i medytacja

Strona referencyjna. Pliki: `core/ui/pause_menu.tscn`, `core/ui/pause_menu.gd`, `core/meditation/meditation_menu.tscn`, `core/meditation/meditation_menu.gd`, `core/ui/mouse_mode.gd`, `core/game/game_root.gd`.

Wspólne zasady

- Oba menu wstrzymują grę (`get_tree().paused = true`) i działają mimo pauzy (`process_mode = ALWAYS`).
- Przy otwarciu pokazują mysz, a przy zamknięciu przywracają tryb sprzed otwarcia (w grze: przechwycona mysz dla kamery).
- Tryb myszy zmieniamy wyłącznie przez `MouseMode.apply(mode)`, które zwraca poprzedni tryb. `MouseMode.current` to ostatnio ustawiony tryb, co przydaje się w testach.
- Pozycje dopisuje się przez `add_option(id, label_key, is_available, on_selected, extra)`, bez zmian w kodzie menu.
- Teksty idą przez klucze tłumaczeń w `content/i18n/ui.csv`.

Menu pauzy (PauseMenu)

Element	Opis
Akcja `pause_menu`	Esc na klawiaturze, Start na padzie. Otwiera menu, a w otwartym menu wznawia grę. `ui_cancel` też wznawia.
`open() -> bool`	Otwiera menu. `false`, gdy drzewo jest już wstrzymane albo otwarte jest menu medytacji (grupa `meditation_menu`) lub menu deweloperskie (grupa `dev_menu`, zob. strona „Menu deweloperskie”).
`resume()`	Wznawia grę i przywraca tryb myszy.
`request_quit()`	Emituje `quit_requested`. Samego wyjścia z gry menu nie robi.

Element	Opis
Pozycje domyślne	„Wznów” (`PAUSE_RESUME`, order 10), „Postać” (`PAUSE_CHARACTER`, order 20: ekran awansu poza ogniskiem), „Wczytaj” (`PAUSE_LOAD`, order 30: lista slotów; po wczytaniu menu się zamyka), „Zakończ grę” (`PAUSE_QUIT`, order 1000). Tytuł: `PAUSE_TITLE`.
`extra` w `add_option`	`order` (domyślnie 100, czyli między „Wznów” a „Zakończ grę”). Miejsce na język, czułość myszy itp.
Sygnały	`opened`, `closed`, `quit_requested`.

Wyjście z gry: korzeń sceny głównej ma skrypt `GameRoot` z metodą `quit_game()`, a w pliku sceny jest połączenie `quit_requested` → `quit_game`. Testy sprawdzają sam sygnał, bez zamykania Godota.

Menu medytacji (MeditationMenu)

Element	Opis
Otwarcie	`MeditationPoint.open_menu()` albo interakcja z ogniskiem. Menu dołącza do grupy `meditation_menu`.
Jawa	„Odpocznij” (1–8 godzin strzałkami lewo/prawo; leczy wg `MeditationPoint.rest_rules`), „Zaśnij” (aktywne tylko gdy `can_dream()`; losuje sen albo koszmar bez zapowiedzi; nie leczy), „Awans” (ekran awansu przy ognisku), „Zapisz” (sloty zapisu), „Wróć”.
Sen i koszmar	„Obudź się”, „Awans”, „Zapisz”, „Wróć”.
Sterowanie	`ui_up`/`ui_down` wybór, `ui_left`/`ui_right` zmiana wartości, `ui_accept` zatwierdza, `ui_cancel` zamyka.
`extra` w `add_option`	`realms`, `locked_label_key`, `on_adjust`, `label_suffix`, `order`.
Do testów	`select(id)`, `adjust(id, direction)`, `get_visible_option_ids()`, `get_option_text(id)`, `is_option_enabled(id)`.

„Zaśnij” najpierw zamyka menu (wznowienie gry), a dopiero potem zaczyna przejście w sen.

Pułapki

- Esc to jednocześnie `ui_cancel` i `pause_menu`. Otwarte menu medytacji przejmuje `ui_cancel`, a pauza i tak się wtedy nie otworzy, bo drzewo jest wstrzymane.

- W trybie bezgłowym Godot nie zmienia faktycznego trybu myszy. Testy sprawdzają `MouseMode.current`, a zachowanie w oknie gry trzeba obejrzeć ręcznie.

Testy

`tests/test_pause_menu.gd`, `tests/test_meditation.gd`, `tests/test_main_scene.gd`.

Opublikowano z repozytorium Horrorek (commit 87717ad) skryptem publikuj-bookstack.ps1.

Revision #4
Created 2026-10-27 23:24:47 UTC by Tomasz Konieczny
Updated 2026-10-28 22:53:56 UTC by Tomasz Konieczny