**C++第二阶段实战任务书**

**（面向对象设计）**

题目1：设计并编写代码自动格斗类游戏。

1. 角色类CRole为基类：

构造函数、析构函数；

成员变量：头像、HP（血量）、ATK（攻击力）、DEF（防御力）、Lv（等级），

EXP（经验值）；

成员函数：武器攻击、跳跃。

2）英雄类继承于CRole类

构造函数、析构函数；

英雄类新增技能踢腿（成员函数）、抱摔（成员函数），给对方造成伤

害具体值由学员自己进行设定；

3）敌人类CEnemy继承于CRole类

构造函数、析构函数；

新增技能劈掌（成员函数）、连环腿（成员函数），给对方造成伤

害值由学员自己进行设定；

4）战斗类CBattle

构造函数、析构函数，及其他成员函数

每局开始战斗时，英雄和敌人都在战斗类中进行战斗，HP(血量)双方初始值为100，掉血量=攻击方技能伤害值+ATK（攻击方的攻击力）-DEF（防御方的防御力），当一方血量为0时，战斗结束，玩家经验值增加相应点数，当经验等级达一定时候，玩家等级提升。

任务提交清单:

提交以上工程文件及代码(关键地方需注释说明)

技能要求：

平台为VS2013或VS2015 C++ win32控制台；

诚信要求：

请按自己的思路进行设计和开发，不可抄袭其他人作品，否则，按作弊处理。