
	M16 - ENTORNS DE DESENVOLUPAMENT		
	UF2-Pr4		
Act: <u>Refactorizacion-de-codigo</u>			
Apellidos: Torres Alemany	Nombre: Aleix	Fecha:	11/01/2023

INFORME DE CAMBIOS VIDEOJUEGO

Cambios realizados a nivel de código:

Básicamente lo que he hecho a sido cortar el código haciendo funciones globales.

En vez de tener 1 función por personaje ahora tenemos 1 función por los 2 personajes.

He cambiado 3 funciones:

checkEnemyStatus:

Sin modificar:

```
bool checkEnemyStatus1() {
    if (enemyHP1 <= 0) {
        cout << "Te has cargado al enemigo " << enemyName1 << " \n";
        enemyHP1 = 0;
        return false;
    }
    else {
        cout << "El enemigo " << enemyName1 << " tiene " << enemyHP1 << " puntos de vida\n";
        return true;
    }
}


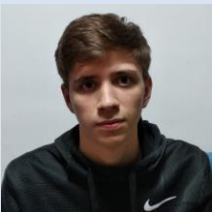
bool checkEnemyStatus2() {
    if (enemyHP2 <= 0) {
        cout << "Te has cargado al enemigo " << enemyName2 << " \n";
        enemyHP2 = 0;
        return false;
    }
    else {
        cout << "El enemigo " << enemyName2 << " tiene " << enemyHP2 << " puntos de vida\n";
        return true;
    }
}
```

Aleix Torres

Función modificada:

```
bool checkEnemyStatus(string& enemyName, int&enemyHP) {
    if (enemyHP <= 0) {
        cout << "Te has cargado al enemigo " << enemyName << " \n";
        enemyHP = 0;
        return false;
    }
    else {
        cout << "El enemigo " << enemyName << " tiene " << enemyHP << " puntos de vida\n";
        return true;
    }
}
```

Aleix Torres

	M16 - ENTORNS DE DESENVOLUPAMENT		
	UF2-Pr4		
Act: <u>Refactorizaci3n-de-c3digo</u>			
Apellidos: Torres Alemany	Nombre: Aleix	Fecha:	11/01/2023

heroAttackEnemy:

Sin modificar:

```
int heroAttackEnemy1(int damage) {
    cout << "Atacas al enemigo " << enemyName1 << " y le haces un danyo de " << damage << " \n";
    return enemyHP1 - damage;
}

int heroAttackEnemy2(int damage) {
    cout << "Atacas al enemigo " << enemyName2 << " y le haces un danyo de " << damage << " \n";
    return enemyHP2 - damage;
}
```

Aleix Torres

Funci3n modificada:

```
int heroAttackEnemy(int damage, string& enemyName, int&enemyHP) {
    cout << "Atacas al enemigo " << enemyName << " y le haces un danyo de " << damage << " \n";
    return enemyHP - damage;
}
```

Aleix Torres

enemyAttack:

Sin modificar:

```
void enemyAttack1(int damage) {
    heroHP = heroHP - damage;
    if (heroHP > 0) {
        cout << "El enemigo " << enemyName1 << " te ha atacado y te quedan " << heroHP << " puntos de vida\n";
    }
    else {
        cout << "El enemigo " << enemyName1 << " te ha atacado y te ha matado. El mundo esta condenado. \n";
        heroIsAlive = false;
    }
}


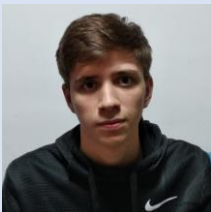
void enemyAttack2(int damage) {
    heroHP = heroHP - damage;
    if (heroHP > 0) {
        cout << "El enemigo " << enemyName2 << " te ha atacado y te quedan " << heroHP << " puntos de vida\n";
    }
    else {
        cout << "El enemigo " << enemyName2 << " te ha atacado y te ha matado. El mundo esta condenado. \n";
        heroIsAlive = false;
    }
}
```

Aleix Torres

Funci3n modificada:

```
void enemyAttack(int damage, string& enemyName) {
    heroHP = heroHP - damage;
    if (heroHP > 0) {
        cout << "El enemigo " << enemyName << " te ha atacado y te quedan " << heroHP << " puntos de vida\n";
    }
    else {
        cout << "El enemigo " << enemyName << " te ha atacado y te ha matado. El mundo esta condenado. \n";
        heroIsAlive = false;
    }
}
```

Aleix Torres

	M16 - ENTORNS DE DESENVOLUPAMENT		
	UF2-Pr4		
Act: <u>Refactorizacion-de-codigo</u>			
Apellidos: Torres Alemany	Nombre: Aleix	Fecha:	11/01/2023

En el main llamo las funciones que hemos creado y le pones los valores que tocan a cada sitio:

```

int main()
{
    gameStart();
    while (heroIsAlive && (enemyIsAlive1 || enemyIsAlive2)) {
        //ELEGIMOS ENEMIGO AL QUE ATACAR
        enemyChosed = chooseEnemy();
        //ELEGIMOS ATAQUE Y CAPTURAMOS EL VALOR DEL DANYO QUE HAREMOS
        heroDamage = chooseAttack();

        if (enemyChosed == 1) {
            //ATACAMOS AL ENEMIGO 1
            enemyHP1 = heroAttackEnemy((heroDamage), enemyName1, enemyHP1);
            enemyIsAlive1 = checkEnemyStatus(enemyName1, enemyHP1);
        }
        else {
            //ATACAMOS AL ENEMIGO 2
            enemyHP2 = heroAttackEnemy((heroDamage), enemyName2, enemyHP2);
            enemyIsAlive2 = checkEnemyStatus(enemyName2, enemyHP2);
        }

        //ATACA EL ENEMIGO 1 SI ESTÁ VIVO Y EL HÉROE TAMBIÉN
        if (enemyIsAlive1 && heroIsAlive) {
            // enemyAttack1(30 + rand() % 20);
            enemyAttack((30 + rand() % 20), enemyName1);
        }

        //ATACA EL ENEMIGO 2 SI ESTÁ VIVO Y EL HÉROE TAMBIÉN
        if (enemyIsAlive2 && heroIsAlive) {
            //enemyAttack2(30 + rand() % 20);
            enemyAttack((30 + rand() % 20), enemyName2);
        }
    }
}

```

Aleix Torres