

Refactorización de código

Alejandro Godoy Cintas
1DAW

Para hacer la refactorización del juego lo que he aplicado han sido los parámetros por valor y referencia en cada una de las funciones para que si en un futuro deseo actualizar alguna variable solo tenga que modificar la declaración y no el código completo.

Por ejemplo:

```
int selectAtaque;
int selectEnemigo;

void seleccionAtaqueEnemy1(int pHaduken, int pShoryuken, int pUltimate, int pSelectataque, string pEnemyName1, int& pHpenemy1) {
    pHaduken = rand() % 25;
    pShoryuken = rand() % 40;
    do {
        cout << "Que ataque quieres hacer?\n[1] Haduken\n[2] Shoryuken\n[3] Ultimate\n";
        cin >> pSelectataque;
    } while (pSelectataque != 1 && pSelectataque != 2 && pSelectataque != 3);
    if (pSelectataque == 1) {
        pHpenemy1 -= pHaduken;
        statusEnemy1(HPenemy1, enemy1IsAlive);
        cout << "Le has hecho un Haduken a " << pEnemyName1 << " y le quedan " << pHpenemy1 << " puntos de vida.\n";
    }
    else if (pSelectataque == 2) {
        pHpenemy1 -= pShoryuken;
        statusEnemy1(HPenemy1, enemy1IsAlive);
        cout << "Le has hecho un Shoryuken a " << pEnemyName1 << " y le quedan " << pHpenemy1 << " puntos de vida.\n";
    }
    else if (pSelectataque == 3 && ultimateStatus) {
        pHpenemy1 -= pUltimate;
        statusEnemy1(HPenemy1, enemy1IsAlive);
        cout << "Le has tirado la Ultimate a " << pEnemyName1 << " y le quedan " << pHpenemy1 << " puntos de vida\n Ya no puedes us
        ultimateStatus = false;
    }
    else if (pSelectataque == 3 && !ultimateStatus) {
        cout << "Ya no te queda la Ultimate, has gastado un ataque.\n";
    }
}
```

Alejandro Godoy

En este caso he usado los dos tipos de parámetros según la necesidad de la función de cada uno. En el caso de los ataques y el nombre los he pasado por “valor” para que no ocupe la misma posición de memoria (para que no se actualice el valor del parámetro en la variable).

En cambio, en el parámetro de hp como quiero que se almacene tanto en el parámetro como en la variable lo he pasado por “referencia”.