МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ТЕЛЕКОМУНІКАЦІЙ

Навчально-науковий інститут Інформаційних технологій .

**Розробка Ігор**

Лабораторна робота №2

На тему: Архітектурне дерево

Виконавець:

Студент \_навчальної групи\_ПД-31

« » 2020р.\_Панібратов А.І.

П.І.Б. (Підпис)

**Public static voidProvoke()**

**{**

**//**Дозволяє “спровокувати” НПС атакуючи його, перетворивши його на ворога

//int attacks – число атак гравця по НПС. При досягненні ліміту перетворить НПС //на ворога

**}**

**Public static void Chat()**

**{**

**//**Відповідає за розмови з НПС. Дозволяє обирати відповіді у діалозі , отримати //доступ до екрану торгівлі.

//bool choice\_1

//bool choice\_2

//bool choice\_3 – перевірки , чи робив гравець той чи інший вибір

**}**

**Public static void Trade()**

**{**

**//**Це метод , що відповідає за вікно торгівлі , де гравець може торгувати з НПС

//string items[] – масив предметів , що має НПС для продажу

**}**

**Public static void TakeQuest()**

**{**

**//**Дозволяє гравцю отримати квест від НПС (через діалог)

//string quests[] – масив квестів від НПС

//string completed[] – масив , куди переміщуються виконані квести

**}**

**Class Stats()**

**{**

**//**Вміщює в собі всі характеристики предмету , дозволяє змінювати їх за //потреби.

//Public int index–індекс предмету

//Public int quality\_lvl – якість предмету

//public string name – назва предмету

//public float durability – прочность предмету

//public float attack\_str – сила атаки предмету

**}**

**Public static void Obtain()**

**{**

**//**Дозволяє гравцю отримати предмет.

//public int item\_index – індекс предмету предмету

**}**

**Public static void Loose()**

**{**

**//**Умови втрати предмету при поломці/смерті гравця. При смерті предмет //можна буде повернути

//bool death\_or\_break – перевірка умови ,за якої втрачено предмет

**}**

**Public static void Killed()**

**{**

**//**Дозволяє гравцю вбити ворога

// bool killed – перевірка чи живий ворог

**}**

**Class Loot()**

**{**

**//** Речі , які можна підняти з ворога , а також шанс їх випадання

// public int index – індекс предмету

// public int chance – шанс дропу предмету

**}**

**Class EStats()**

**{**

**//** Характеристики супротивника

//public int hP – життя ворога

//public int attack –сила атаки ворога

//public int speed –швидкість ворога

//public int mana –мана ворога

**}**