

CHECKPOINT 18/03/2024

1) Definire una classe "Giocatore" che abbia i seguenti attributi:

- Nome
 - Razza (Elfo, Nano, Uomo, Orco, Stregone, ecc...)
 - PosizioneX
 - PosizioneY
 - Salute
 - PuntiAttacco
 - PuntiDifesa
 - Inventario (capienza max 10)
- Implementare almeno due tipologie di costruttori e i relativi getter e setter per ciascuna variabile.
 - Implementare il metodo muovi(int x, int y) che permette di spostare il personaggio sulla mappa.
 - Implementare il metodo colpisci(Personaggio target) che permette di colpire e ridurre la salute del target.
 - Implementare un metodo che stampi lo status attuale del giocatore (nome, posizione, salute, puntiAttacco, puntiDifesa, inventario)

2) Progettare una classe Combattimento con i seguenti attributi:

- Modalità (OneVsOne, TwoVsTwo, Survival, Deathmatch, ecc...)
 - Partecipanti (al più 4 sfidanti)
- Implementare un costruttore con un unico parametro "modalità".
 - Implementare i getter e setter per ciascuna variabile.
 - Realizzare un metodo per aggiungere un personaggio ai partecipanti del combattimento.
 - Realizzare un metodo per rimuovere un personaggio dai partecipanti al combattimento.
 - Implementa il metodo attacco(Personaggio personaggio, Personaggio target) che permette di attaccare il proprio avversario riducendone la salute
 - Implementare il metodo toString in modo da stampare tutte le info relative al combattimento

3) Creare una classe Main nella quale:

- Istanziare 4 personaggi.

- Creare un combattimento .
- Stampare le informazioni relative al combattimento
- Stampare lo status attuale di uno dei giocatori
- Invocare il metodo attacco scegliendo come target il giocatore precedente
- Stampare lo status aggiornato del target