

TDP005 Projekt: Objektorienterat system

Designspecifikation

Författare

Elliot Johansson, elljo130@student.liu.se Lukas Freyland, lukfr510@student.liu.se Nadim Lakrouz, nadla777@student.liu.se



1 Revisionshistorik

Ver.	Revisionsbeskrivning	Datum
1.0	Första utkast	2022-11-25

2 Player

Syftet med Playerklassen är att representera den karaktär spelaren styr. Spelaren styr vilka formler player-karaktären använder. Spelaren kommer inte förflytta sig på planen. Vissa formler kommer behöva riktas för att träffa fienderna medan andra inte behöver det. Funktionen regenerate_mana kommer sakta återställa manapoäng med sf:Clock.

2.1

- int hp privat variabel som tilldelas ett heltal.
- double mana privat variabel som tilldelas ett flyttal.
- sf:Clock clock sfml variabel för att hantera tiden.
- int set hp() ändrar privata variabeln hp.
- int get_hp() hämtar privata variabeln hp.
- int get mana() hämtar privata variabeln mana.
- void regenerate mana() ökar privata variabeln mana över tid.

3 Enemies

"Enemies" klassens syfte är att representera fienderna som i intervaller kommer förflytta sig mot spelaren på spelplanen. Enemies har en check_collision funktion som anropas när fiender och spelare kolliderar.

3.1

- double hp privat variabel som tilldelas ett flyttal.
- double resistance privat variabel som tilldelas ett flyttal.
- void check collision() kollar kollision med spelaren och magiska formler.
- int set hp() ändrar privata variabeln hp.
- int get_hp() hämtar privata variabeln hp.
- int get_resistance() hämtar privata variabeln resistancce.
- void ai movement() styr fiende rörelse.

4 Spells_Handler

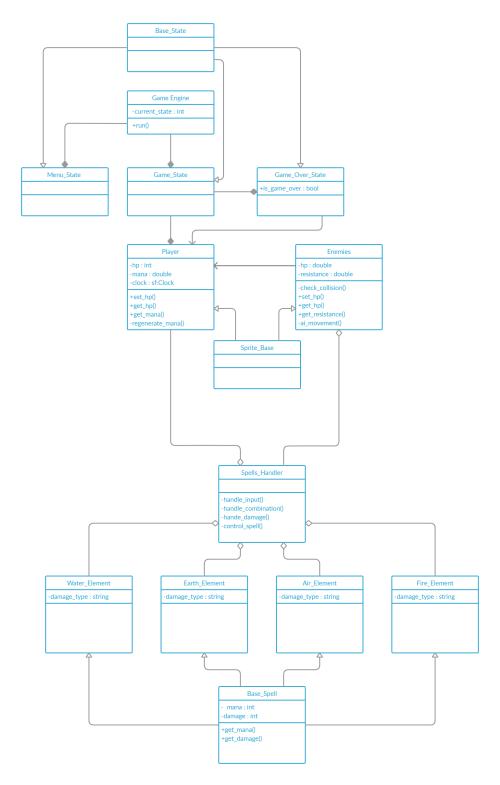
- pair<string, int> mana_per_spell lista med hur mycket mana varje magiska formel kostar.
- void handle input() hanterar spelarens inmätning.
- void handle_combination() hanterar kombinationer av magiska formler.

Version 1.0 1 / 3

- void handle_damage() beräknar och hanterar damage.
- void control_spell() navigerar spells med hjälp av mus.

Version 1.0 2 / 3

5 Diagram



Version 1.0 3/3