|  |  |
| --- | --- |
| Nazwa funkcji | Fight1 |
| Opis funkcji | System walki losowanie wartości, jakie przeciwnik zada graczowi i na odwrót oraz losowanie ile przeciwnik zregeneruje się w czasie obrony w ostatecznym oraz reagowanie na pokonanie przeciwnika lub ewentualna śmierć gracza |
| Parametry | Int EnemyNum, int heroLife, int heroFirearm |
| Zwracany typ i opis | Return int heroLife zwracany jest typ liczbowy wartość zycia gracza |

|  |  |
| --- | --- |
| Nazwa funkcji | FightLion |
| Opis funkcji | Rozpoczecie odliczania za pomocą watku i jednocześnie sprawdzanie czy watek lambda dalej trwa aby zliczać wcisniete „1” przez gracza gdy liczba wcisnietych jedynek wynosi 5 zatrzymuje się odliczanie |
| Parametry | Nie przyjmuje parametrow |
| Zwracany typ i opis | Zatrzymuje program lub zwraca null w zaleznosci od dzialan gracza |

|  |  |
| --- | --- |
| Nazwa funkcji | hunting |
| Opis funkcji | Losuje znalezienie zwierzyny uwarunkowane wartoscia parametru boolean smell oraz wywołuje funkcje losującą czy zwierzyna została upolowana |
| Parametry | Boolean smell |
| Zwracany typ i opis | Nie zwraca parametrow oraz nic procz wypisywania tekstu |