

## **Cambios respecto a la anterior entrega**

Debido a la refactorización de código, podemos eliminar ciertas funciones “repetidas”.

Estas funciones son las que utilizábamos para comprobar la vida restante de cada enemigo. (*enemy1Check()* y *enemy2Check()*).

Estas funciones pasan a utilizarse en una misma función global que se llama *enemyCheck(int &enemyhp, string enemyname, bool &enemyAlive)*.

Esta función necesita recibir como parámetros la vida del enemigo (*int &enemyhp*), que se utiliza para comprobar si está vivo, también necesita el nombre del enemigo (*string enemyname*) para mostrarlo por pantalla y por último (*bool &enemyAlive*), para que luego de hacer la comprobación (vivo o muerto), cambiamos directamente el valor de la variable y no hace falta retornar un bool. Además, gracias a esto esta función pasa a ser de tipo void se muestra por pantalla la vida restante y el nombre o al contrario muestra un mensaje si está muerto.

Las otras funciones “duplicadas” son *heroAttack1(int attack)* y *heroAttack2(int attack)*. Ambas funciones servían para en función del ataque introducido por el usuario, reproduciera un sonido, aplicara un valor al ataque seleccionado y este valor restarlo a la vida del rival.

Ahora en una única función *int heroAttack(int attack, int &enemyhp)*, gracias al parámetro *enemyhp* podemos hacer estos guardar estos cálculos en función del enemigo.

Estos cambios en las funciones implican cambiar su implementación en la función *main()* de nuestro videojuego. Donde antes se llamaba de a *heroAttack1* o *heroAttack2*, ahora necesitamos *heroAttack* con sus respectivos parámetros. Lo mismo ocurre cuando se utilizaba *enemy1Check()* y *enemy2Check()*, que ahora ejecutamos *enemyCheck()* que además ya no es necesario guardarla en la variable ya que ya tiene el valor.