

Προσχέδιο Σχεδίασης Λογισμικού

Δημήτρης Παύλου και Γιάννης Κούβελας

Χειμερινό Εξάμηνο 2022

Κλάσεις

- GameState : Υπέυθυνη για την διαχείρηση του παιχνιδιού.
- Map : Υπέυθυνη για την διαχείρηση του χάρτη. Θα περιέχει ένα vector με όλα τα game objects του χάρτη και χρήσιμες μεθόδους.
- GameObject : Αντιπροσωπεύει ένα οποιοδήποτε αντικείμενο του παιχνιδιού (πχ. δέντρο, νερό, άβαταφ κτλ.). Θα περιέχει σύγουρα coordinates και μεθόδους για την διαχείρηση τους. Θα περιέχει και virtual μεθόδους GetObjectType, DrawObject ώστε ο κάθε απόγονος να έχει το δικό του στίγμα στον χάρτη και να γίνετε εύκολα να βρεθεί ο τύπος του κάθε απόγονου του game object.
- Entity : Κλάση από την οποία θα κληρονωμούν ο Avatar ,το WereWolf και το Vampire.
- Tree, River, Ground : Κλάσεις που αντιπροσωπεύουν τα εμπόδια του χάρτη.
- Input : Θα περιέχει στατικές μεθόδους για την επικοινωνία παίκτη και παιχνιδιού.
- Λοιπές κλάσεις που μπορεί να χρειαστούν.