

# Προσχέδιο Σχεδίασης Λογισμικού

Δημήτρης Παύλου και Γιάννης Κούβελας

Χειμερινό Εξάμηνο 2022

## Κλάσεις

- GameState : Υπεύθυνη για την διαχείριση του παιχνιδιού.
- Map : Υπεύθυνη για την διαχείριση 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, άβαταρ κτλ.). Θα περιέχει σίγουρα coordinates και μεθόδους για την διαχείριση τους. Θα περιέχει και virtual μεθόδους GetType, DrawObject ώστε ο κάθε απόγονος να έχει το δικό του στίγμα στον χάρτη και να γίνεται εύκολα να βρεθεί ο τύπος του κάθε απόγονου του game object.
- Entity : Κλάση από την οποία θα κληρονωθούν 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.