

# Προσχέδιο Υλοποίησης Λογισμικού

Δημήτρης Παύλου και Γιάννης Κούβελας

Χειμερινό Εξάμηνο 2022

## Μέχρι 2 Δεκεμβρίου

Δημιουργία του σκελετού της GameState (κλάση που αντιπροσωπεύει την κατάσταση του παιχνιδιού). Δημιουργία του σκελετού του Map (κλάση που αντιπροσωπεύει τον χάρτη του παιχνιδιού).

## Μέχρι 9 Δεκεμβρίου

Δημιουργία των κλάσεων GameObject, Avatar, WereWolf, Ground, Tree, River, Potion.

## Μέχρι 15 Δεκεμβρίου

Δημιουργία της κλάσης Input που θα είναι η διεπαφή μεταξύ παίκτη και παιχνιδιού.

## Μέχρι 24 Δεκεμβρίου

Εξφαλμάτωση και βελτιστοποίηση του κώδικα. Συγγραφή των παραδοτέων και δημιουργία του βίντεο για την παρουσίαση της εργασίας.