# GIOCATORE

Player(nome, colore):  
{

Inizializza la variabile color facendo un controllo sul fatto che sia possibile

Tutti i danni e marchi settati a zero

Munizioni settate a tutti 1

Punteggi, morti e azione inizializzati a 0

Posizione cell impostato a tutti -1

}

Getnome()

Getid()

Getnumberdamage(Player enemy)

{

Restituisce il numero di danni inflitti da uno specifico nemico

}

Gettotaldamage()

{

Restituisce il totale dei danni subiti da un player

}

Setdamage(int)

{

Aggiorna il numero dei danni subiti dal giocatore

}

Getmarks(id)

{

Restituisce il numero di marchi associati da un giocatore nemico

}

Setmarks(id, color)

{

Aggiorna il numero di marchi assegnati da un nemico

}

Addammo (colore, quantità)

{

Aggiorna il numero di munizioni di un determinato colore

}

Getammo(colore)

{

Restituisce il numero di munizioni di un determinato colore

}

RemoveAmmo(colore, quantità)

{

Rimuove la quantità facendo check che non sia minore o uguale di zero

Restituisce 1 se tutto ok, 0 altrimenti

}

Getcolor()

{

Restituisce il colore del giocatore

}

GerArma( id )

{

Restituisce l’oggetto arma in quella posizione del vettore armi

}

AddArma(Arma)

{

Aggiungo l’arma alla lista di armi del giocatore

}

RemoveArma(Arma)

{

Rimove l’arma fornita dal mazzo del giocatore

}

GetPow(String)

{

Restituisce 1 se è presente quest’arma, 0 altrimenti

}

AddPow(Pow)

{

Aggiunge il potenziamento alla lista potenziamenti del giocatore

}

RemovePow(Pow)

{

Elimina il potenziamento dalla lista del giocatore

}

GetCell()

{

Restituisce un oggetto contenente le coordinate

}

Settcell(int int)

{

Imposta le coordinate con i valori forniti

}

Getdeath()

{

Restituisce il numero di morti del giocatore

}

Setdeath()

{

Incrementa le morti del giocatore

}

GetAction()

{

Indica il numero di mosse già effettuate

}

Setaction()

{

Aumenta la variabile action, se ne ha già fatte due, la resetta a zero

}

Setscore(int)

{

Aggiorna i punti incrementandoli

}

Getscore()

{

Restituisce il punteggio

}