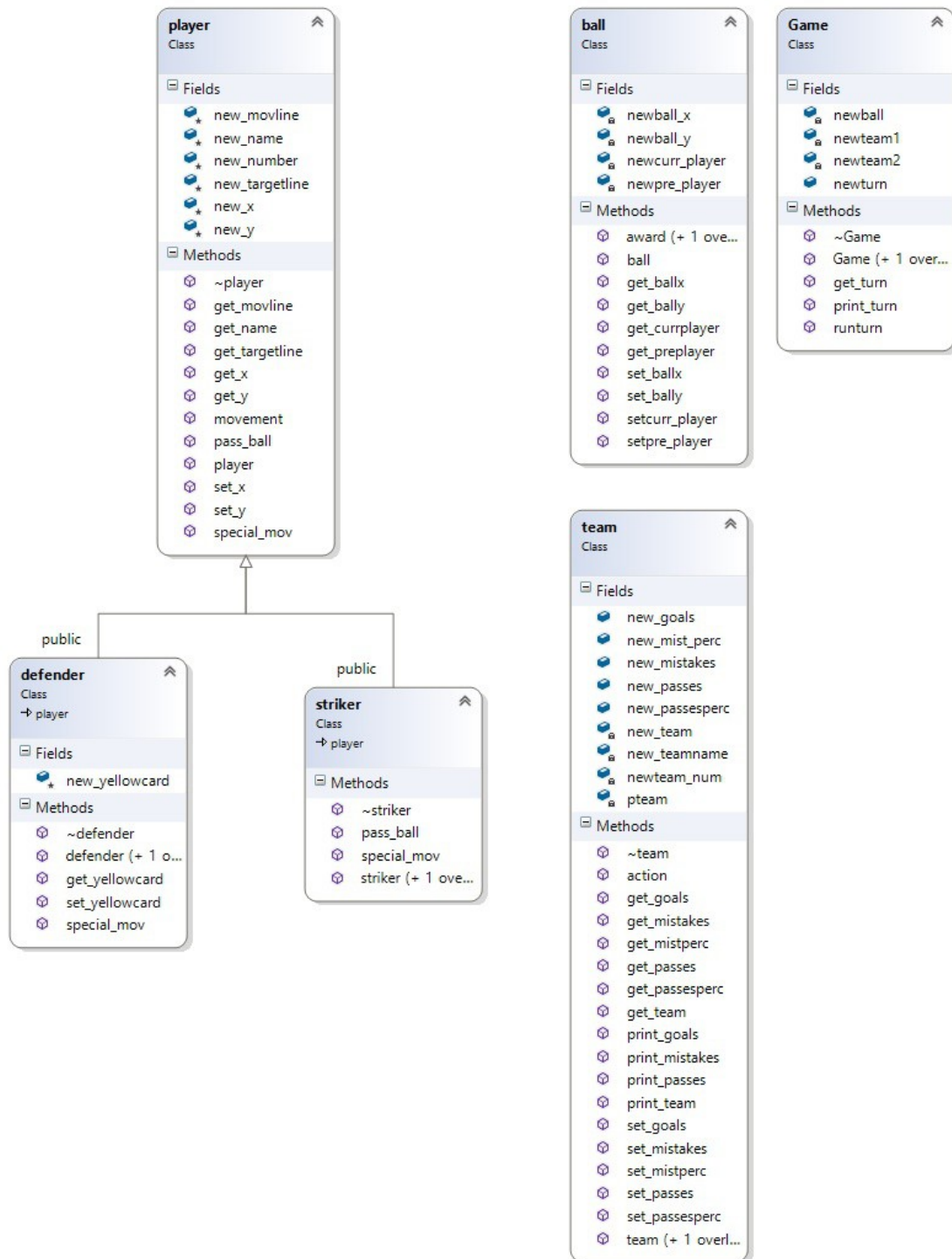


Αναφορά Project C++

2016-2017

Όνομα: Βυτόγιαννης Παναγιώτης AM:5729 Email: vytoyiannis@ceid.upatras.gr

Όνομα: Ζιώτης Ιωάννης AM:5762 Email: ziotis@ceid.upatras.gr



Περιγραφή

Αρχικά διαβάζουμε από το αρχείο τα δεδομένα δηλαδή του παίκτης με τις ιδιότητες τους. Έπειτα καταχωρούμε τα δεδομένα σε δυο vectors ένα για κάθε ομάδα αφού πρώτα δημιουργήσουμε για κάθε παίκτη το αντικείμενο του. Με βάση τις θέσεις των παικτών δημιουργούμε τον πίνακα field (ο οποίος αναπαριστά το γήπεδο) και σε κάθε θέση του γηπέδου που υπάρχει παίκτης της πρώτης ομάδας βάζουμε την τιμή ένα(1) και αντίστοιχα για αυτούς της δεύτερης βάζουμε την τιμή δύο(2). Στις θέσεις που δεν υπάρχει κάποιος παίκτης βάζουμε την τιμή 0. Μετά δημιουργούμε ένα αντικείμενο της κλάσης μπάλα και δυο αντικείμενα τύπου team ένα για κάθε ομάδα. Καλούμε την μέθοδο της game runturn μέσω ενός αντικειμένου game. Αυτή καλεί την action η οποία για κάθε παίκτη καλεί μια από τις μεθόδους movement, pass ball, special movement με τυχαίο τρόπο με βάση τις πιθανότητες που ζητούνται. Αφού εκτελεστεί μια από τις παραπάνω καλείται η award η οποία αναθέτει την μπάλα στον παίκτη που την έχει. Επίσης προσθέσαμε 4 μεταβλητές 2 οι οποίες κρατούν το ποσοστό των λαθών σε σχέση με τις πάσες και των δυο ομάδων και άλλες 2 που κρατούν το ποσοστό των επιτυχημένων πασών.