

ESERCIZIO 2: Consegne 1/4

- Si supponga di avere delle carte da gioco. Ogni carta rappresenta un **Personaggio** che può essere di tipo **Umano** o **Mostro**.
- Un Personaggio di tipo **Umano** ha una forza fisica iniziale pari al numero 10 e può **combattere**, un Personaggio di tipo **Mostro**, invece, ha una forza fisica iniziale pari a 15 e può **azzannare**.
- I Personaggi del gioco sono Eroe, Vampiro e Licantropo.
 - **Eroe** è solo della categoria **Umano**,
 - **Vampiro** è solo della categoria **Mostro**,
 - **Licantropo** è di tipo **Mostro** nelle notti di luna piena, altrimenti di tipo **Umano**.
- In particolare, la forza fisica dei personaggi diminuisce di un valore pari a:
 - 3 per l'Eroe ad ogni combattimento
 - 2 per il Vampiro ad ogni azzanno
 - 2 per il Licantropo nelle notti di luna piena, 3 nelle altre.

ESERCIZIO 2: Consegne 2/4

- Si dovranno definire tutte le classi e le interfacce necessarie per realizzare il gioco
- Si dovrà inoltre definire una classe principale che:
 - Istanza tre oggetti: uno di tipo Eroe, uno di tipo Licantropo e uno di tipo Vampiro.
 - Fa combattere tre volte l'Eroe
 - Fa combattere una volta il Vampiro
 - Fa combattere il Licantropo due volte.
 - Stampa al termine la forza fisica rimasta a ciascun personaggio

ESERCIZIO 2: Consegne 3/4

- Cosa conviene usare: subclassing o interfacce?
- Cosa modelliamo con le classi e cosa con le interfacce?
- La scelta corretta è usare:
 - le **interfacce** per modellare i **comportamenti**
 - le **classi** per modellare le **entità concrete**

ESERCIZIO 2: Consegne 4/4

