
	M5: Entornos de desarrollo		
	UF2-Procesamiento de texto		
Act: Paso de parámetros por referencia			
Apellidos: Parralejo Capellera	Nombre: Joel	Fecha:	13/01/2023

## Refactorización del Código del Videojuego

1. Usar las variables/parámetros por referencia para crear funciones globales donde creáis oportuno de vuestro código. **(5p)**

Primero he pasado por referencia el daño aleatorio que hace el enemigo a mi héroe, pasando por referencia el dato enemyDamage. Más tarde he asignado la función dos veces, una para el daño aleatorio que haga el enemigo 1 y otra para el segundo.

También he pasado por referencia para comprobar si el enemigo esta vivo o no y si sigue vivo atacarlo. Para realizarlo, he usado una función void en la que he pasado por referencia la vida de mi héroe y la comprobación si el enemigo sigue vivo, además de pasar por valor el daño del enemigo y los nombres de los enemigos.

2. Modificar el código para mejorarlo, usando lo aprendido en M3 y M5/M16 desde el desarrollo de la PR3 **(3p)**

No he modificado el código ya que previamente, en practicas anteriores ya lo había optimizado cuando hicimos las funciones. También, al pasar parámetros por referencia ahora, mi código se ha visto mucho más reducido, con la misma funcionalidad y más visual.

3. Subir a GIT el juego, teniendo en cuenta los parámetros del apartado de **Entrega de la Actividad PR4. (2p)**