

Προσχέδιο υλοποίησης του λογισμικού

1) Σχεδίαση

Θα έχουμε μία υπέρ-κλάση άνθρωπος από την οποία θα κληρονομούν οι κλάσεις βαμπιρ, λυκάνθρωπος, άβαταρ τις συντεταγμένες και ποικίλες εικονικές συναρτήσεις οι οποίες θα διαφοροποιούνται όπου κρίνεται απαραίτητο. Για την σχεδίαση του χάρτη θα υπάρχει κλάση “graphics” στην οποία θα συμπεριλαμβάνεται η κλάση άνθρωπος μαζί με τα υπόλοιπα στοιχεία του χάρτη όπως δέντρα και νερό.

2)Κωδικοποίηση

Εν τέλει χρησιμοποιήσαμε την κλάση graphics ως υπερκλάση για τα βαμπιρ, λυκανθρώπους αλλά και ως βασική κλάση για τη γη, το νερό, και τα δέντρα (δεν υπάρχει υπερκλάση άνθρωπος). Χρησιμοποιήσαμε ένα typedef enum για να μπορούμε να χαρακτηρίζουμε όλα τα γραφικά της πίστας. Στη main θα υπάρχει μόνο η κλήση μια συνάρτησης στη οποία θα δημιουργείται και θα παίζεται το παιχνίδι.