

Προσχέδιο υλοποίησης του λογισμικού:

1) Σχεδίαση

Ύπαρξη υπέρ-κλάσης "άνθρωπος" την οποία θα κληρονομούν οι κλάσσεις 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.

3) Τελικές δοκιμές:

Στις τελευταίες δοκιμές αντιμετωπίσαμε προβλήματα με το που/πότε πρέπει να χρησιμοποιήσουμε pointers και references. Πιο συγκεκριμένα,

ενώ πολλές συναρτήσεις ήταν συντακτικά ορθές οι μεταβλητές που θέλαμε να αλλάξουμε δεν μεταβάλλονταν στη κύρια συνάρτηση map_create με αποτέλεσμα να μην αλλάζουν μεταβλητές κάποιων objects.

Για παράδειγμα μετά απο επιτυχημένη κλήση της συνάρτησης "will_it_attack" το health κάποιου object δεν επηρεαζόταν στη κυρία συνάρτηση map_create.

Παρόμοια προβλήματα υπήρχαν όχι μόνο απο την έλλειψη pointers αλλά και από λάθος (μη) αρχικοποίηση κάποιων αντικειμένων.

Για να ανακαλυφθούν τέτοιου είδους προβλήματα έγινε εκτενής χρήση του default debugger του vs code community

(ήταν πολύ λειτουργικό!)

4)Συγγραφή παραδοτέων:

Τελικός έλεγχος του κώδικα, κάποιες τελευταίες μικρές αλλαγές(κυρίως διαγραφή περισσευόμενων εντολών, μικρες αλλαγές σε κάποιες if).

Εισαγωγή παραπάνω σχολίων και προετοιμασία για τη προφορική παρουσίαση με βίντεο.