

Cartões CRC

Classe: Monster

RESPONSABILIDADES
definir o número de pontos de vida
definir dano infligido ao atacar um herói
definir se o monstro deixará algum item e, se sim, qual item
permitir que o inimigo se movimente
determinar a quantidade de experiência que será passada do monstro para o herói
permitir que os monstros ataquem o herói
permitir que o monstro receba dano
COLABORADORES
"Board.h"
"Itens.h"
"Hero.h"
std::string

Classe: Itens

RESPONSABILIDADES
definir os tipos de item
decidir, por chance pré-definida, se um item será relacionado a um monstro e, caso sim, qual dos itens será relacionado
COLABORADORES
std::string
std::vector
std::map

Classe: Tile

RESPONSABILIDADES:
Armazenar as informações dos estados de cada quadrado do tabuleiro(Se possui algum herói, monstro ou item em cima do quadrado)
Retorna o conteúdo de algum quadrado específico que o jogador ou monstro precise interagir
COLABORADORES:
std::string

##Classe: Board

RESPONSABILIDADES:
Armazenar todos os Tiles do jogo organizados em uma matriz 5x5
Colocar e movimentar os heróis e monstros no tabuleiro
Percorrer todos os Tiles do jogo para retornar informações importantes(Se ainda existe algum inimigo na tela por exemplo, ou o identificar um herói para o monstro atacar)
COLABORADORES:
std::vector<std::vector<Tiles>>>
std::string
"Tiles.h"

Classe: Skill

RESPONSABILIDADES
determina o que cada habilidade especial faz
COLABORAÇÕES
struct skillStatus{ int; int;}
std::string

Classe: Hero

RESPONSABILIDADES:
definir o tipo do herói
retornar a vida atual do herói
modificar a vida do herói
permitir que o herói se movimente
permitir que o herói ataque um inimigo próximo
permitir que o herói use uma habilidade
definir o nível atual do herói
aumentar o nível do herói
COLABORAÇÕES:
struct Status{ int; int; int;}
std::string
"Skill.h"
"Board.h"