

## 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
criar tipos de monstro com características pré-definidas
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”

## ## Classe: Game

### RESPONSABILIDADES

É responsável pela manutenção do fluxo do jogo e formação da janela

Renderização dos sprites dos personagens, tabuleiro e tela em geral

### COLABORADORES

Bibliotecas do SFML:  
<SFML/Graphics.hpp>  
<SFML/System.hpp>  
<SFML/Window.hpp>  
<SFML/Audio.hpp>  
<SFML/Network.hpp>

“Board.h”

“Hero.h”

“Skills.h”

“Monster.h”

“Item.h”

“Tile.h”