

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 |
| retorna o quanto cada habilidade cura |
| retorna o quanto cada habilidade deixa o usuário mais forte |
| retorna o dano que cada habilidade causa |
| COLABORAÇÕES |
| 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

permitir que o herói use um item

definir o nível atual do herói

aumentar o nível do herói

COLABORAÇÕES:

std::string

“Skill.h”

“Board.h”

“Item.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” |