

# فاز صفر پروژه OOP

محمد جواد یوسفی

۵ اردیبهشت ۱۴۰۳

توجه : این فایل با استفاده از **L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X** ساخته شده

## سوالات :

۱. میتوان با استفاده از ای از جنس کلاسی به نام action یک تایم لاین برای هر بازیکن در نظر گرفته شود. بازیکن ها با گذاشتن هر کارت اکشن هر خانه ای که دران کارت گذاشته می شود مشخص می شود ( مثلا چقدر دمیج بزند یا دفاع کند )
2.
  - Swift Strike :
    - Description: A lightning-fast attack that deals moderate damage.
    - Description: A lightning-fast attack that deals moderate damage.
  - Shuriken Storm :
    - Description: Unleashes a flurry of shurikens, hitting multiple enemies.
    - Effect: Reduces enemy accuracy temporarily.

- Dragon's Roar :
  - Description: Description: A powerful fire-based attack that engulfs foes.
  - Description: Effect: Inflicts burn damage over time.
- Steel Fist Uppercut:
  - Description: A close-range punch that launches enemies into the air.
  - Effect: Stuns opponents briefly.
- Venomous Bite:
  - Description: A toxic attack that poisons enemies.
  - Effect: Drains enemy health gradually.
- Blazing Katana:
  - Type: Charm
  - Effect: Your attacks now leave a trail of fire, dealing additional burn damage over time.
  - Visual: As you swing your katana, fiery streaks follow its path, scorching enemies.
- Nanotech Injector:
  - Type: Charm
  - Effect: Temporarily enhances your combat abilities by boosting attack speed and health regeneration. over time.
  - Visual: A sleek wristband with pulsating nanobots injecting you with combat-enhancing serums. enemies.
- Tesla Coil Gauntlets:

- Type: Gun
- Effect: Your punches now discharge electric bolts, stunning opponents on impact.
- Visual: Metallic gauntlets crackling with blue lightning as you deliver electrifying blows.
- Smoke Bomb Belt:
  - Type: Charm
  - Effect: Activate to vanish in a cloud of smoke, becoming temporarily invisible to enemies.
  - Visual: A belt adorned with small smoke canisters; disappear and reappear like a ninja..
- Quantum Phase Shift:
  - Type: Critical Card
  - Effect: Trigger to phase out of reality briefly, avoiding all damage for a short duration.
  - Visual: Your character flickers and becomes translucent, evading attacks seamlessly.

۳. منطقاً به یک کلاس کارت نیاز داریم که انواع کارت های دیگر از جمله کار های اتک و دیفنس از ان ارث می برند  
 به یک کلاس `programControler` نیاز داریم تا برنامه را هندل کند  
 به یک کلاس `action` برای ساختن عملیات هایی که در تایم لاین بازی می افتد نیاز داریم تا بتوانیم تایم لاین را بسازیم  
 به یک کلاس یوزر نیاز داریم تا کاربران را با ان بسازیم

۴. می‌توانیم از SQL یا فایل CSV یا حتی یک فایل تکست ساده با چینش سیستماتیک استفاده کنیم و اطلاعات کارت‌ها را در هر خط شرح دهیم برای کاربران هم به همین صورت عمل می‌کنیم.

برای اپگرید کارت‌ها فرد می‌تواند فایل جداگانه خود را داشته باشد و با اپدیت کردن کارت‌های خودش در فایل خودش از به هم ریختن و تغییر در کارت‌های بقیه کاربران جلوگیری کند

۵. بازیکنان می‌توانند با به دست آوردن امتیاز از برد خود کارت‌ها را در فروشگاه بازی ارتقا دهند. برای مجازات می‌توان از تعداد امتیازهای بازیکن کم کرد و برای پاداش می‌توان یک کارت رندم به دست آورد یا امتیاز لازم برای اپگرید کارت‌های خود را به دست آورد

۶. از یک کلاس User استفاده می‌کنیم که شامل مشخصات بازیکن هست. سپس اطلاعات بازیکن را برای رجیستر کردن می‌گیریم تا کاربری با نام مشابه رجیستر نکرده باشد سپس یک یوزر از کلاس User می‌سازیم برای لاگین نیز اطلاعات را با فایل و دیتابیس یوزر ها تطابق می‌دهیم اگر درست بود که لاگین می‌شود در غیر این صورت خطا می‌دهد