1. Usar las variables/parámetros por referencia para crear funciones globales donde creáis oportuno de vuestro código. **(5p)**

Imatge que conté text

Descripció generada automàticamentPara cambiar el programa y sus variables a por referencia, primero habremos de analizar que variables pueden ser cambiadas. En este caso existen tres variables que pueden ser cambiadas en el código. La primera seria la variable booleana “checkEnemyStatus” la cual al ser utilizada cada una para controlar el daño y la vida que se le hace a cada enemigo puede ser transformada a una variable por referencia.

Imatge que conté text, captura de pantalla

Descripció generada automàticamentLa segunda variable que se puede cambiar seria la variable int “heroAttackEnemy”. Esta tiene el uso de controlar el ataque del héroe, la vida que tiene el enemigo y el nombre del enemigo. Al ser cambiada a una variable por referencia no hace falta especificar el nombre y vida de cada enemigo.

Y la tercera variable que se puede cambiar seria la variable int “enemyAttack” la cual sirve para controlar la vida del héroe, el ataque del enemigo y el final del juego en caso de que el héroe pierda. Al usar una variable por referencia que globalice esta variable podemos añadir más enemigos facilitando la programación de este.

Y este sería el resultado:

Como podemos observar se simplifica el código facilitando las variables por referencia.

1. Modificar el código para mejorarlo, usando lo aprendido en M3 y M5/M16 desde el desarrollo de la PR3 **(3p)**

En este caso, no veo posibilidad de mejora en este código, ya que veía más fácil utilizar el código que se nos fue dado por el profesor en cuestión. Entonces al ser un código mucho más simplificado que el mío no veo con mis capacidades la posibilidad de reducir las líneas de código y así mejorarlo.

Imatge que conté text

Descripció generada automàticament