

Spielentwicklung 2

Entwickeln Sie folgende Klassen als Grundlage für ein eigenes Spiel. Um bestimmtes Verhalten umzusetzen, benötigen Ihre Klassen ggf. weitere Attribute und Methoden

4.

- a) Erstellen Sie verschiedene Unterklassen von **Player**, wie z.B. Krieger, Magier, Kleriker, etc.
- b) Erstellen Sie verschiedene Unterklassen von **Character**, wie z.B. Ork, Zwerg, Elf, etc.

5.

Erstellen Sie zwei separate Klassen, die jeweils eine spezielle Fähigkeit repräsentieren. Diese Klassen sollen nicht eigenständig, sondern nur zur Vererbung gedacht sein.

Klasse **Healable**

Methode **heal(amount: int)** - Erhöht die health des Objekts um amount.

Klasse **MagicUser**

Attribut **mana: int**

Methode **cast_spell(target, cost: int, damage: int)**

- Reduziert mana um cost
- Falls genug Mana vorhanden ist, erleidet target Schaden (**receive_damage(damage)**)

6.

Erstellen Sie nun Klassen, die von mehreren Klassen erben, wie z.B. **BossMonster** zusätzlich mit **Healable** und **MagicUser**.