Programmering 2 Uppgift 1 – Deadline nästa lektion

Ni ska definiera föremål för ett spel med hjälp av arv och polymorfi.

Ni ska börja med att definiera en klass som ni döper till Items som ska ha definitioner för generella föremål, så som vikt och värde.

Ni ska sedan definiera Weapons.cs där ni lägger in en instansvariabel för skada samt två metoder: en för Attack och en för Info.

Ni ska ärva från Weapon och definiera 3 olika vapen med olika skada och info samt olika attacker.

Ni ska även skapa Armor.cs med en instansvariabel för försvar och sedan definiera klasser för sköld, rustning och hjälm. Dessa ska även ha metod för info.

Sist men inte minst ska ni skapa en klass med Consumables där ni ska uttöka med klasser som exempelvis potion. Alla consumables ska ha en instansvariabel där ni förklarar vilken effekt den har. Era consumables ska ha två metoder: en metod för Info samt en metod för Use där ni skriver ut vilken effekt denna har.

(Info skriver ut informaton om objektet, dvs vikt, värde samt vad objektet är för något)