

1. 题目：魔兽世界开战

2. 姓名：陈静雯

3. 学号：202200130048

4. 难度：开战（无游戏界面）

5. 组织架构：

warrior 基类，和各武士派生类，大部分成员函数在基类里，有个别武士特别的在基类设个虚函数，再在派生类实现覆盖。在派生类的构造函数里实现武士初始化，分红蓝两方。

基本上利用基类和虚函数，就能够解决问题了。

6. 主要逻辑：

Main 函数按时间顺序，利用函数实现各个事件。

7. 体会：

会有很多小 bug，在写代码的时候各种细节上的问题，变量搞错等等，翻来覆去改了好几次。

通过继承和派生，以及虚函数实现多态，更方便程序编写，减少代码量，同时在使用 vector 时要注意下标越界，是否为空（vector 报错了无数回），用 erase 的循环++iterator 要在循环{}里，要分情况，有 erase 就已经++i 了。

同时要注意 `vector<warrior*>` 而不是 `vector<warrior>`，后者 vector 中永远是空，因为 new 一个对象然后 push 的是这个对象的副本，在函数结束后这个对象的生命周期结束，只留下副本是不可以的（这个也想了很久，最后一次实验里有遇到），所以要用指针，同时记得释

放内存。

这次大作业熟悉和巩固了类与对象、多态等等的用法，加深了印象和理解。