

Dokumentacja projektu na zaliczenie poprawkowe z przedmiotu Języki programowania portali internetowych

1. Opis projektu

Gra RPG zaimplementowana w języku PHP, zawierająca wzorce projektów programowania obiektowego, dokładniejsze informacje są zawarte w linku poniżej: https://docs.google.com/document/d/1IEDk7h_qQG8rfgSn3ObxUqfhRoN57bXaJgxPALvdBOg/edit

W projekcie zrobiłem jedną klasę nadrzędną, oraz dwie dziedziczące z niej, oraz użyłem serializacji do przenoszenia danych obiektów.

2. Opis poszczególnych klas

- Klasa postać: Główna klasa w której zawarte są statystyki postaci, jest ona rodzicem potwora, oraz wiedźmina ze względu na to iż obie posiadają te same cechy, dodatkowo zawiera implementacje walki wspólną dla pozostałych dzieci.
- Klasa wiedźmin: klasa dziedziczy z klasy postać statystyki, dodatkowo zawiera implementacje tworzenia eliksirów, picia ich, oraz obrony
- Klasa potwór: klasa dziedziczy z klasy postać statystyki, oraz metody.

3. Opis poszczególnych funkcji

- **public function zwieksz(\$ile, \$co)** – dynamiczna funkcja przypisująca określoną liczbę do określonej statystyki
- **public function wez(\$statystyka)** – dynamiczna funkcja zwracająca określoną statystykę
- **public function przydzielAP(\$zr1, \$zr2)** – funkcja porównuje szybkość dwóch osobników i na jej podstawie przydziela pkt. Akcji
- **public function zacznij(\$zr1, \$zr2)** – funkcja porównuje szybkość gracza i potwora i na jej podstawie zwraca kolejność walki
- **public function atak(\$silaAtak, \$zycieDef, \$zrecznoscAtak, \$zrecznoscDef)** – funkcja pobiera niezbędne statystyki, a następnie sprawdza szansę na atak i jeśli była pozytywna, to zadaje obrażenia przeciwnikowi
- **public function przedstaw_sie()** – funkcja wypisuje aktualne statystyki
- **public function stworzenie_eliksiru (\$poziom)** – funkcja na podstawie określonego poziomu tworzy eliksir oraz przypisuje go do wiedźmina
- **private function formula(\$stat)** – funkcja wewnętrzna wyliczająca bonus za wypicie eliksiru
- **public function wypicie_eliksiru()** – funkcja zależnie od posiadanego eliksiru powoduje zwiększenie statystyk/życia, oraz niszczy użyty eliksir
- **public function obrona()** – funkcja zwiększająca obronę, oraz ustawia bonus obrony na true
- **public function BonusCheck(\$runda)** – funkcja sprawdzająca i niewelująca bonus za wypicie eliksiru w określonej turze

- `public function DefCheck()` – funkcja sprawdzająca czy jest aktywny bonus za obronę, a następnie niweluje go jeśli jest aktywny

Projekt wykonał
Mateusz Duszyński
S20185

GitHub: <https://github.com/Ravko/MD>