Beschreibung des Interfaces IKampfsystem

Das Kampfsystem stellt die Methode „angreifen“, welche von den Klassen „Spieler“ und „Monster“ verwendet wird. Innerhalb der jeweiligen Klasse wird die Methode dann definiert. Zuerst wird eine Zahl zwischen 0 und 1 zufällig generiert. Wenn die Zahl zwischen 0 und 0.9 liegt wird das jeweilige Lebewesen leicht Verletzt. Bei einer Zahl größer als 0.9 und kleiner als 0.98 wird das Lebewesen schwer Verletzt und sonst wird das Lebewesen direkt getötet.

Auf die Methode „angreifen“ des jeweiligen Lebewesens wird in der Klasse „Spiel“ zugegriffen. Hierbei wird ein Kampf zwischen dem Spieler und dem Monster in seinem Raum simuliert wenn man „attack“ in die Konsole schreibt. Bei der Simulation wird erst das Monster angegriffen und daraufhin greift es selbst den Spieler an, dabei werden die Stati der beiden Lebewesen abwechselnd wieder gegeben. Dies geht solange weiter bis der Spieler „flieht“, in dem er den Raum verlässt, das Monster getötet wird oder der Spieler getötet wird, wobei in dem Fall das Spiel beendet wird.

Beschreibung des Zustandes „Tod“

Der Zustand „Tod“ ist Teil des Interfaces „IZustand“, in dem die jeweiligen Zustände der Lebewesen festgelegt werden. Bei dem Zustand „Tod“ handelt es sich um den letztmöglichen Zustand. Er resultiert aus einem Kampf zwischen zwei Lebewesen und beendet das Spiel für das getötete Lebewesen¹.

Den Zustand „Tod“ kann ein Lebewesen erhalten in dem es:

* Gesund ist und tödlich Verletzt wird.
* Verwundet ist und schwer Verletzt wird.
* Bewegungsunfähig ist und leicht Verletzt wird.