

[30/11/2022] Προσχέδιο Υλοποίησης Λογισμικού:

-Για αρχή χρησιμοποιούμε τις βιβλιοθήκες: `iostream`, `windows.h`, για την υλοποίηση του χάρτη και για βασικές λειτουργίες του, `ctime` για μια έξτρα τυχαιότητα στα `tiles` του χάρτη μέχρι στιγμής, `random` για την δημιουργία μιας συνάρτησης `Randomizer` η οποία θα μας δώσει τις τυχαίες τιμές των `objects` και ό,τι άλλο προκύψει, `vector` για την δυναμική δημιουργία των `objects`.

- Φτιάξαμε μία κλάση `NPCs` η οποία μέχρι στιγμής περιέχει ως `attributes`: `int HP, DEF, ATT, LVL`, `POTIONS` και 2 `boolean Team` και `HealPeriod`.

- Μια δεύτερη κλάση δημιουργήθηκε για τον Παίκτη/-ια, η οποία περιέχει ως `attributes`: `int RedemptionPotions` το πλήθος φίλτρων θεραπείας της ομάδας που ανήκει, `boolean Team`.

[2/12/2022] Δημιουργία του χάρτη μέσω των εντολών της `windows.h`.

- Μέχρι στιγμής δημιουργούμε ένα `array` για τον χάρτη το οποίο είναι κενό και χρησιμοποιούμε τις διαστάσεις του για να τυπώσουμε τον χάρτη μέσω μορφοποίησης του `terminal`.

-(Ίσως αλλάξει για πρακτικότητα:) Για την κίνηση του `Avatar` ανατοποθετούμε τον κέρσορα μέσα στο `map` ανάλογα με το τι θα πατήσει ο παίκτης

- (Σκεφτόμαστε:) Το `array` του `map` να είναι τύπου `char` και κάθε φορά που θα τυπώνεται στο `terminal` λίμνη ή δέντρο να καταχωρείται στην αντίστοιχη στήλη,σειρά του `array` χαρακτήρας ανάλογος του κάθε αντικειμένου. Αυτό έχει ως σκοπό κάθε φορά που ο παίκτης θέλει να κινηθεί σε διπλανό `tile` να γίνεται έλεγχος της αντίστοιχης τιμής του `tile`.

- Δημιουργήθηκε μια συνάρτηση για την κίνηση του παίκτη με τις δυνατές κατευθύνσεις (πάνω, κάτω, αριστερά, δεξιά)

[4/12/2022]

- Δημιουργήθηκε μια συνάρτηση για το ενδεχόμενο πίεσης του πλήκτρου παύσης του παιχνιδιού (μένει να επιλεχθεί πλήκτρο). Η συνάρτηση εμφανίζει στην οθόνη τις προβλεπόμενες λεπτομέρειες.

- Δημιουργήθηκε συνάρτηση `Randomizer` η οποία θα χρησιμοποιηθεί για την ανάθεση τιμών στις οντότητες.

-Δημιουργήθηκε συνάρτηση `MapTransition` για την διαγραφή άχρηστων πληροφοριών από το `terminal`.

Μέχρι την παρούσα φάση χρησιμοποιείται `windowsclang-x64 c++ configuration` και `g++ compiler` όλα έχουν δοκιμαστεί σε `WSL` περιβάλλον (πλήρως λειτουργικά)

[19/12/2022]

- Συνέχεια με την δημιουργία `constructors` της κάθε κλάσης. Οι `destructors` των κλάσεων παιδιών ορίζονται ως `virtual` (μπορεί να αποδειχθεί λάθος). Επιπλέον προσθήκες στον πίνακα του χάρτη με αποδεκτές και μη τιμές με τις οποίες θα γίνεται έλεγχος της κίνησης των οντοτήτων.