it.unibs.progettoarnaldo.adventuretime InputDati Mostro c InputDati Arma Personaggio C Mostro Turno □ static Scanner lettore C Arma ☐ final static String ERRORE\_FORMATO C Personaggio △ int VALORE\_DIFESA C Turno ☐ final static String ERRORE\_MINIMO Inventario int VALORE ATTACCO △ int DANNO\_MASSIMO ☐ final static String ERRORE\_STRINGA\_VUOTA △ int DANNO\_MINIMO String nome static final String DIJKSTRA int VITA\_MASSIMA ☐ final static String ERRORE\_MASSIMO c Inventario △ int LUNGHEZZA MAX int vita △ int VITA MASSIMA Consumabile △ int CURA\_MASSIMA ☐ final static String MESSAGGIO\_AMMISSIBILI Lettura △ int VITA MINIMA △ int attacco String nome △ char RISPOSTA SI △ int CAPIENZA MASSIMA △ int difesa String nome ArravList<Consumabile> consumabili ☐ String tipo C Consumabile △ int TROVA\_OGGETTO △ char RISPOSTA\_NO C Lettura Arma strumento △ int vita ArravList<Arma> armiEScudi △ int potenza C Main △ int CALCOLO\_MODIFICATORE △ int difesa △ int attacco static Scanner creaScanner () A Random rand Personaggio (String nome int vita int attacco int difesa Arma strumento). Inventario (ArrayList<Consumabile> consumabili ArrayList<Arma> armiEScudi String nome 🛆 int difesa static String leggiStringa (String messaggio) int get ∀ita () static String[][] letturaXml () ArravList<Consumabile> getConsumabili () Arma (String nome, String tipo, int potenza, int difesa) Arma arma static void main (String[] args) boolean possoMuovere (String[][] matrice,int x,int y,int dimRighe,int dimColonne) Consumabile (String nome) static String leggiStringaNonVuota (String messaggio) void setConsumabili (ArravList<Consumabile> consumabili) void set∀ita (int vita) static int trovaRigheColonne (String temp) void setDifesa (int difesa) String muoviPersonaggio (String[][] matrice, String mossa, int x, int y, int dimRighe, int dimColonne, Personaggio eroe) static char leggiChar (String messaggio) String getNome () ArrayList<Arma> getArmiEScudi () Arma getStrumento () Mostro (String nome int vita int attacco int difesa Arma arma) String getTipo () boolean scontro (Personaggio eroe) static char leggiUpperChar (String messaggio,String ammissibili) void setArmiEScudi (ArravList<Arma> armiEScudi) void setStrumento (Arma strumento) o int get∀ita () int getDifesa () static int leggilntero (String messaggio) int calcolaDanno (int potenza,int attacco,int difesa) String getNome () void setVita (int vita) String toString () String getNome () void prendiOggetti (Inventario inventario Personaggio personaggio) static int leggilnteroPositivo (String messaggio) int getPotenza () int getAttacco() String getNome () void usaPozione (Inventario zaino,Personaggio personaggio) static int leggilnteroNonNegativo (String messaggio) int getDifesa () int getAttacco () Arma creaArma () void scontroFinale (Personaggio eroe) static int leggilnteroConMinimo (String messaggio,int minimo) Arma creaScudo () void muoviPersonaggio (String[][] matrice,int x,int y,int xNuovo,int yNuovo) int getDifesa () static int leggilntero (String messaggio,int minimo,int massimo) Arma getArma () String toString () static double leggiDouble (String messaggio) Mostro creaMostro () static double leggiDoubleConMinimo (String messaggio,double minimo) static boolean yesOrNo (String messaggio)