A close up of a sign

Description automatically generated

ΚΑΛΟΜΟΙΡΗΣ ΑΝΑΣΤΑΣΙΟΣ:

2022202200067

ΙΟΑΝΝΑ ΤΑΞΙΑΡΧΙΑ ΜΙΧΟΥ:

2022202200133

ΑΝΑΦΟΡΑ ΕΡΓΑΣΙΑΣ:

**REFUGEOLY**

A black and white picture of a card

Description automatically generated

Η παρούσα αναφορά αφορά την υλοποίηση διαφόρων ενεργειών στο παιχνίδι, καθώς και τη μέθοδο αποθήκευσης των δεδομένων. Στο πλαίσιο της υλοποίησης, περιγράφονται οι διάφορες ενέργειες που υλοποιήθηκαν, ο τρόπος λειτουργίας τους, καθώς και οι προσεγγίσεις που ακολουθήθηκαν για την αποθήκευση δεδομένων.

\*\*Ενέργειες Παιχνιδιού\*\*

1. \*\*Ενέργειες μετακίνησης του παίκτη:\*\*

Η υλοποίηση των ενεργειών μετακίνησης του παίκτη πραγματοποιήθηκε με τη δημιουργία μιας λειτουργίας **"gotobox"**. Η επιλογή αυτή απλοποίησε τη διαδικασία μετακίνησης και δημιούργησε λιγότερες δυσκολίες έπειτα στην υλοποίηση του παιχνιδιού.

2. \*\*Ενέργεια ReRoll Dice:\*\*

Η ενέργεια **ReRoll Dice** υλοποιήθηκε με τη χρήση μιας **boolean** μεταβλητής **"replay"** και ενός ελέγχου για την ακρίβεια του ζητήματος. Αυτό εξασφάλισε τη σωστή λειτουργία της ενέργειας και την αποφυγή παραπλανητικών αποτελεσμάτων.

3. \*\*Ενέργεια Skip Turn:\*\*

Η ενέργεια Skip Turn υλοποιήθηκε με τη χρήση μιας **boolean** μεταβλητής **"skip"** και ενός ελέγχου **if** για την ανάληψη δράσης ανάλογα με τη σειρά των παικτών. Αυτή η προσέγγιση εξασφάλισε την ορθή λειτουργία της ενέργειας ανεξαρτήτως του αριθμού των παικτών.

4. \*\*Ενέργειες πληρωμών προς και απο τον παίκτη:\*\*

Οι ενέργειες των πλήρωμων υλοποιήθηκαν με συναρτήσεις **giveMoney()** και **receiveMoney()**

Καθώς και μια **increaseExpenses()** που αποθήκευε τα χρήματα που εχει ξοδέψει ο κάθε παίκτης.

\*\*Μέθοδος Αποθήκευσης Δεδομένων\*\*

Η αποθήκευση των δεδομένων πραγματοποιήθηκε με τη χρήση μιας output stream.Ανάλογα με την επιλογή του χρήστη **(y/n)** η οποία προσφέρει στον χρήστη τη δυνατότητα επιλογής αν θέλει ή όχι την αποθήκευση, αποθηκεύονται η σειρά του τρέχοντος παίκτη, η γενική σειρά του παιχνιδιού και τα χρηματικά υπολοίπου του κάθε **in-game Entity (MAFIA, MKO, EXPENSES).**

\*\*Μη Υλοποιημένες Λειτουργίες\*\*

1. \*\*Φόρτωση Ταμπλό από Αρχείο:\*\*

Δεν υλοποιήθηκε η λειτουργία φόρτωσης του ταμπλό του παιχνιδιού από αρχείο. Αντί αυτού, η διαδικασία πραγματοποιήθηκε χειροκίνητα, με την ανάγκη να συμπληρώνονται χειροκίνητα τα κουτάκια και οι πληροφορίες που περιείχαν.

2. \*\*Εντολή Skip2:\*\*

Δεν υλοποιήθηκε η εντολή Skip2, η οποία θα απαιτούσε από τον χρήστη να παραλείψει δύο γύρους στην ίδια θέση, συγκεκριμένα στο κουτί 26.

\*\*ΕΞΤΡΑ ΥΛΟΠΟΙΗΜΕΝΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ\*\*

1. Η **setlifeStatus** η οποία ενημερώνει μια **boolean** μεταβλητή **life**

ανάλογα με τον αν ο παίκτης είναι ζωντανός ώστε αν οχι να βγαίνει απο το παιχνίδι. Παρόμοια και η μεταβλητή **alive**.