Clase Habilidades

Como se ha explicado, los personajes cuentan con diferentes habilidades que realizan diferentes efectos tanto en aliados como en enemigos, para manejar dichos efectos y guardar los atributos de dichas habilidades se ha creado una clase genérica para todas ellas que contiene un código genérico para utilizar todas ellas.

Esta clase contiene varios atributos que definen la individualidad de cada habilidad:

-String nombre: contiene el nombre de la habilidad

-int nivel: contiene el requisito de nivel dela habilidad, el nivel que debe tener el personaje para poder usar la habilidad.

-float danyo: este parámetro se utiliza como multiplicador de ataque del personaje cuando la habilidad debe realizar un calculo de daños.

-int costeMP: indica cuanto MPdebe gastar el personaje para usar la habilidad

-String descripción: da al jugador una pequeña descripción de lo que hace la habilidad.

-int tipoHabilidad: este identificador nos permite identificar el tipo de habilidad que es, y de ese modo saber como debe ejecutarse y que parámetros se le debe pasar para ello.

Además de los correspondiente atributos, esta clase cuenta con una serie de métodos que aplicadas por un objeto de la clase personaje permiten el uso adecuado dela habilidad y descontar el mana correspondiente.

Mediante el uso la sobrecarga del método “usarHabilidad” podemos pasarle diferentes argumentos a

En función del tipo de habilidad, el método usarHabilidad ejecutará una de las subrutinas o submétodos correspondientes, ejecutando el calculo de daños y comprobaciones correspondientes según corresponda a la habilidad.

Los métodos de ejecución de habilidades según al tipo corresponderían a : Habilidad de ataque uniobjetivo, habilidad de ataque multiobjetivo, habilidad de cura, habilidad de resurrección y habilidad de drenaje de vida.

El uso y guardado de habilidades se hace a través de la clase personaje, de forma que cada uno tenga sus propias habilidades para su uso.