Clase Inventario

Para poder gestionar el uso de las clases del paquete Items sobre los jugadores, se ha desarrollado la clase Inventario. Esta clase posee, gracias al polimorfismo, un array de objetos <Item> que le permite guardar en su interior objetos hijos como Consumibles, Armadura y Arma que el jugador podrá utilizar.

Además de ello también cuenta con un atributo “Dinero” que, como su nombre indica sirve como indicador del dinero que posee el jugador para su uso a través de la clase tienda.

El array de objetos <Item> cuenta con una capacidad limitada impuesta por el programa, impidiendo que el se pueda tener más de 10 objetos en el inventario. Además, sus 3 primeras posiciones siempre estarán rellenas por objetos de la clase Consumible, para los 3 tipos de pociones del juego.

Para gestionar el uso de este inventario, la clase cuenta con varios métodos como son los correspondientes getter y setters de los atributos, métodos para agregar y quitar objetos del inventario o para el uso de las diferentes pociones utilizando como argumento el jugador objetivo.