

# ΕΡΓΑΣΙΑ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟΣΤΡΑΦΟΥΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ 2022

## ΠΡΟΣΧΕΔΙΟ ΣΧΕΔΙΑΣΗΣ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

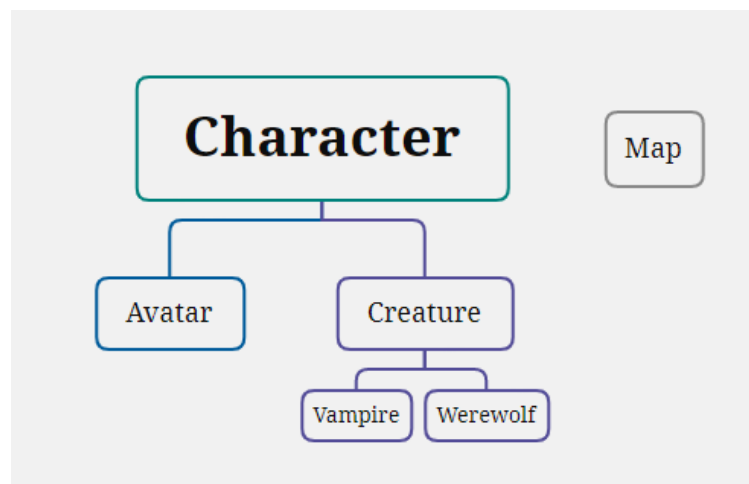
### Κλάσεις:

Οι οντότητες που χρειάζεται να διαχειριστούμε είναι ο avatar, τα Vampires και τα Werewolves. Και τα τρία είδη οντοτήτων έχουν την ικανότητα να κινούνται (move method) και χαρακτηρίζονται από τις συντεταγμένες τους στον χάρτη. Προαιρετικά, έχουν και την ικανότητα να «γνωρίζουν» αν βρίσκονται δίπλα σε μία άλλη οντότητα. Όλα αυτά τα στοιχεία μπορούν να τα κληρονομούν από τον κοινό τους πρόγονο (superclass Character).

Επιπλέον, τα Vampires και τα Werewolves μοιράζονται στοιχεία όπως το επίπεδο δύναμης, το επίπεδο άμυνας, το επίπεδο υγείας, την ποσότητα γιατρικού και την ικανότητα να επιτίθενται, κάτι που δικαιολογεί την ύπαρξη της κλάσης Creature (υποκλάση της Character) από την οποία θα κληρονομούν τα στοιχεία αυτά.

Τέλος, ο ίδιος ο χάρτης μπορεί να θεωρηθεί ένα αντικείμενο που εσωτερικά αποθηκεύει τις διαστάσεις του, την θέση του νερού, των δέντρων και του μαγικού φίλτρου, καθώς και πληροφορία για την εναλλαγή μέρας και νύχτας.

Παρακάτω το σχετικό σχεδιάγραμμα:



### Καθολικές συναρτήσεις:

Εκ πρώτης όψεως, προφανής είναι μόνο η ύπαρξη μίας συνάρτησης εκτύπωσης για τις ανάγκες της οπτικοποίησης.

### Δομή Εργασίας:

Η εργασία προβλέπεται να χωρίζεται σε 4 μέρη:

- Κορμός (main)
- Κλάσεις
- Βοηθητικές συναρτήσεις
- Οπτικοποίηση (interface)

