Formulärets överkant

Required Features:

"• The player should be able to create his character, give it a name, and randomize its attribute values."

Du genererar attribut som man ska. Men namn kan man inte sätta.

"• The game should randomly create opponents for the player to fight until the player character dies or retires."

När en spelare har vunnit och du vill slåss igen så skapas en HELT ny spelare i din kod. Tanken är att man ska kunna fortsätta

med samma spelare.

• When the player character dies or retires, the game should assign a score to the player based on how many fights their character survived, and whether they are still alive or not.

• A log of each battle should be stored and be made available to the player at the end of the game.

Det loggas inte för flera matcher, bara en. Det ska också egentligen stå ifall spelaren fortfarande lever i loggen.

En lista skulle vara fördelaktigt där poängen läggs till efter varje match + ifall spelaren lever.

Code Requirements:

Required classes:

• Character – for both the player and the opponents which holds the attributes (name, strength, health)

Du har en Character klass med attributen. Dock är det lite rörigt med arven.

• Battle – for the battle itself; should contain the log of the battle, as well as references to both the player and the opponent.

Du har en Combat klass. Den håller bara slumpGenerator och strehgth. Se över relationen till klassen Player.

• Round – one round of dice rolling; should correspond to a post in the battle log.

Denna finns inte. Du sköter det utan en klass som det är just nu.

Att tänka på:

Rad 26-27. Du har en Player player. player har player.hälsa() som skickar hälsan. Du behöver inte skapa

en ny variabel playerHealth. exempel nedaför. player.health() har du gjort till en så kallad "Get" funktion.

Du behöver också en "Set" funktion om detta är det hållet du vill gå.

while (slåssMer != "n" && player.Hälsa() > 0 && motståndareHealth > 0)

eller

while (slåssMer != "n" && player.Health > 0 && motståndareHealth > 0)

Det är en dålig vana att använda "ÅÄÖ" och andra special-tecken när man programmerar. Ser att du har det som i variabelnamn.

Fortfarande helt okej att skriva ut text med ÅÄÖ såklart.

April 8, 2021, 3:25 PM