

Report

在完成`project2`中, 首先适当重构了一下`project1`中的代码. 由于当时还并未学习很多`c++`知识, 所以代码风格非常糟糕, 有许多冗余.

首先是整合`project1`中我创建的`sunflower`, `shooter`, `stone`这三个类, 新建一个`plant`类作为它们的基类, 这样可以有效的简化代码, 植物方的类许多相

```
1  class Plant
2  {
3      friend class PlantsList;
4
5  protected:
6      int blood;
7      int x, y;
8
9  public:
10     Plant();
11     Plant(int x, int y, int blood);
12 };
13
14 class PlantsList
15 {
16 protected:
17     list<Plant *> plants;
18
19 public:
20     virtual bool Add(int x, int y) = 0;
21
22     bool Hurt(int row, int col);
23
24     bool Hurt(int row, int col, int damage);
25
26     bool InspectAlive(int row, int col);
27
28     PlantsList();
29 };
```

新增了`highshooter`, `thorns`, `dominator`三个植物, 以及`flyzombie`, `firezombie`两个僵尸

`highshooter`可以攻击`flyzombie`, `thorns`可以在防御僵尸的同时对僵尸造成伤害, `dominator`可以在地图上随机召唤植物, 由于此技能较为强大, 故我新增了铲子功能, 可以铲除地图上已经种植的植物.