

Første iteration

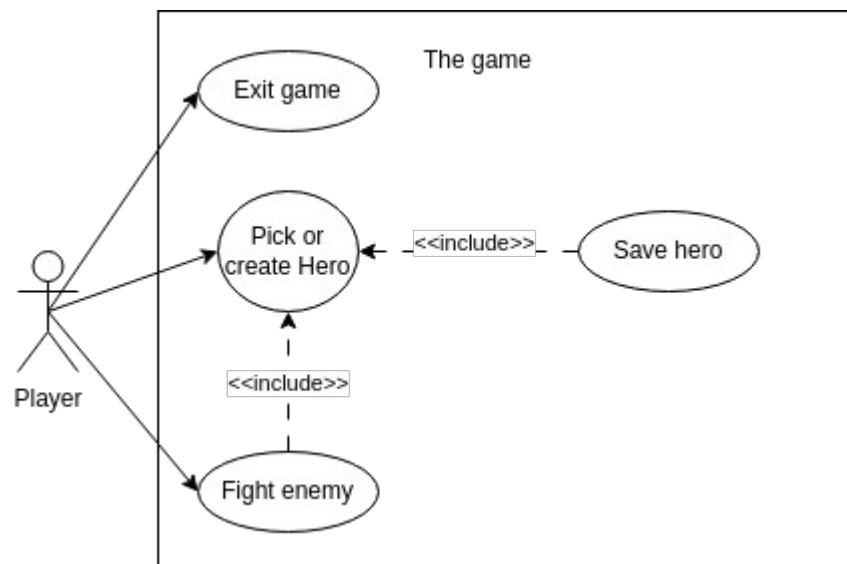
I den første iteration er der lavet 4 klasser:

- Interface
- Character
- Hero
- Enemy

I interface bliver der lavet en liste med alle heroes og enemies hvorefter man får lov til at vælge en Hero. Denne hero arver nogle af sine funktioner fra character klassen, da både hero og enemy har nogle variable tilfælles.

Derefter kan man så vælge hvilken Enemy man vil kæmpe mod eller om man er færdig med at spille, hvorefter alt fremskridt for den valgte Hero bliver gemt I databasen.

Hero får alt sit liv tilbage efter en kamp og hvis kampen tabes, så kan der vælges en ny enemy at slås imod.



Hero	
PK	<u>Hero_id int NOT NULL</u>
	Name char
	Hp int NOT NULL
	Strength int NOT NULL
	Level int NOT NULL
	Xp int

Enemy	
PK	<u>Enemy_id int NOT NULL</u>
	Name char(125)
	Hp int NOT NULL
	Strength int NOT NULL
	Xp int NOT NULL

