

# Anden iteration

I anden iteration skulle der indgå en mulighed for at kæmpe mod fjender i en grotte.

Her er der blevet oprettet en klasse Cave, der bliver konstrueret når spilleren har valgt hvilken grotte de vil ind i.

Alt efter grotten bliver der konstrueret en liste af enemies som tilhører den grotte. Disse bliver valgt tilfældigt ud fra databasen Enemy. Den nemmeste grotte indeholder et tilfældigt antal fjender og de fjender man kan møde er de to svageste. Til sidst i grotten møder man en lidt svære fjende.

Nummer to grotte kan indeholder ikke den svageste, heri Horse, men de to næste osv for de andre grotter.

Ved gennemførelse af en grotte får man tildelt en mængde guld

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

Cave	
PK	<u>Cave_id int NOT NULL</u>
	Name char(125)
	Gold int



