

Clase 29

Lunes, 6 Noviembre 2023

[Indice](#)

Medieval Game

- Clase práctica para comenzar a diseñar la logica del juego medieval.
- **Jerarquía entre clases**
- **Weapon->Composicion->Warrior->Composicion->Warzone->Composicion->Game**
- **Clase Game:** Contiene las reglas del juego. El funcionamiento más general de todo el programa
- **Clase Warzone:**
 - ListWarriors: ListWarriors -width: int -height: int +CreateWarriors(count, type: int): ListWarrior
 - +RemoveAt(index: int): void +MoveWarrior(Warrior, x, y : int): void
- **Clase Warrior**
 - x, -y : int -listWeapons: ListWeapon -life: int -accuracy: double -winner: int -lucky: double -team: TeamType
 - Dom (TeamType): (HUMAN, ELF, DWARF, ORC)
- **Clase Weapon:**
 - WeaponType: WeaponType +GetType(): WeaponType +GetDamage(): int +GetReloadTime(): int
 - +CoolDown(): int
 - Dom (WeaponType): (PUNCH, SWORD, MACE, BOW)