

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)