

**Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός**  
**Χειμερινό εξάμηνο 2022 - 2023**  
**Ομαδική εργασία**  
**WnV the Game**

**Προσχέδιο υλοποίησης λογισμικού**

- **27/11/2022** : Έναρξη διαλόγου για την μοντελοποίηση του προγράμματος. μέθοδοι που θα περιέχουν) . Δημιουργία repository στο github και προσθήκη των βασικών πληροφοριών στο αρχικό README.md
- **28/11/2022** : Έγγραφή της μοντελοποίησης (καθορισμός οντοτήτων -> μέλη οντοτήτων -> κληρονομικότητα) σε μορφή διαγράμματος
- **29/11/2022** : Έναρξη κωδικοποίησης με τους παρακάτω επιμέρους στόχους :
- Εκτύπωση του grid με τοποθετημένα τυχαία τα σταθερά αντικείμενα (δέντρα, λίμνες), τα vampires, τα werewolves, το magic filter και τον Avatar, ο οποίος θα τοποθετείται περίπου στο κέντρο του grid
  - Εύρεση τρόπου για ανανέωση του παιχνιδιού με διαδοχικές εκτυπώσεις του grid, προκειμένου να υπάρχει το εφέ της κίνησης
  - Προσθήκη της επιλογής pause του παιχνιδιού
  - Κίνηση του avatar με arrow keys
  - Τυχαία κίνηση των vampires και των werewolves
  - Λήψη και επανατοποθέτηση του magic filter
  - Αλληλεπίδραση μεταξύ των fighters (vampires, werewolves), δηλαδή υλοποίηση attack, defense, give heal
  - Χρήση magic filter από Avatar
  - Memory leaks
  - Διαχείριση εξαιρέσεων
  - Βελτίωση εικόνας του grid
  - Βελτίωση των οδηγιών , προκειμένου να γίνει πιο user friendly
- **18/12/2022** : Τελευταίες δοκιμές του κώδικα και προσθήκη σχολίων
- **20/12/2022** : Συγγραφή των ζητούμενων παραδοτέων
- **22/12/2022** : Λήψη και επεξεργασία του βίντεο για το YouTube
- **24/12/2022** : Κατάθεση παραδοτέων στο e-class