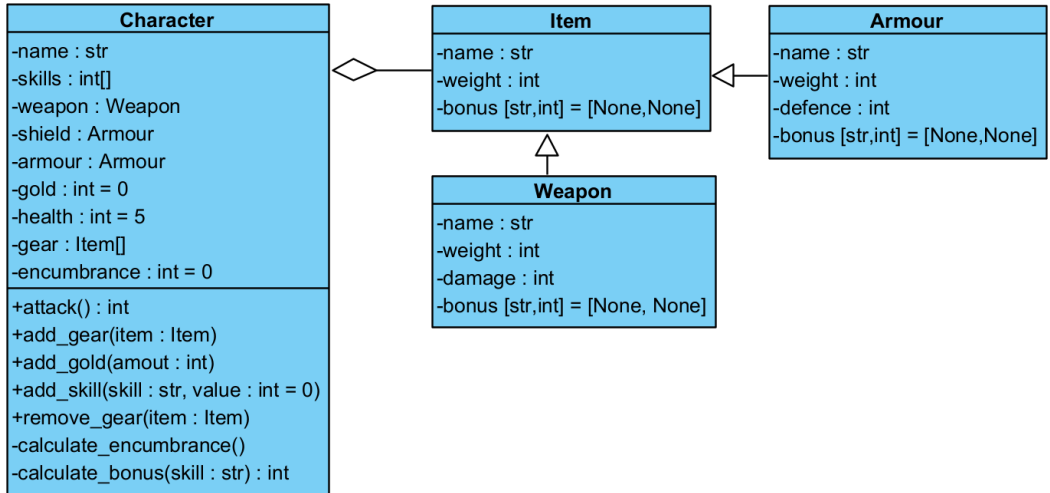


Arv 3

vt 24

Övning

- ▶ Skapa klasserna `Character`, `Item`, `Weapon` och `Armour`
- ▶ Klasserna `Weapon` och `Armour` ska ärva från `Item`
- ▶ Till din hjälp har du klassdiagram på följande sidor
- ▶ Målet är att göra ett program som kan skapa en karaktär som kan slåss med en annan karaktär.



Beskrivning av metoder

- ▶ `attack()` ska rulla lika många tärningar med funktionen `roll_die` som summan av sin egen färdighet och bonusen från alla föremål med namnet "attack". Funktionen ska returnera summan av alla tärningarna.
- ▶ `add_gear()` ska lägga till ett föremål i listan över `gear`
- ▶ `add_gold()` ska lägga till talet `amount` till karaktärens mängd av guld
- ▶ `add_skill()` ska lägga till en färdighet och dess nya värde till ordlistan med färdigheter
- ▶ `remove_gear()` ska plocka bort den första instansen av föremålet man skickar in
- ▶ `calculate_encumbrance()` ska summera alla föremåls vikt och spara i instansvariabeln `encumbrance`
- ▶ `calculate_bonus()` ska summera all bonus till färdigheten från alla föremål och returnera detta