

Programare orientata pe obiecte

Tema - World Of Marcel

README

Gheorghioiu Dragos 325CC

Grad de dificultate: medie

Timp alocat: 30 de ore

Rulare: Am utilizat sablonul Singleton pentru a restrictiona numarul de instantieri ale clasei Game. Apoi, utilizez functia run din clasa game pentru a incarca informatiile din documentele de tip JSON. Initalizez un scanner pentru a citi datele citite de la tastatura. Apoi, afisez numele fiecarui cont si un numar asociat acestuia. Prin scrierea numarului se va alege un cont. Se afiseaza toate personajele asociate contului. Si se va alege unul din acestea folosind acelasi sistem. Apoi, generez tabla de joc de lungime si latime 5 si setez prima casuta ca fiind vizitata. In while voi afisa povestea casutei curente daca aceasta nu este vizitata. In if-ul urmator calculez sansa de 20% de a castiga bani pe o casuta neutra nevizitata. Apoi afisez gridul, si optiunile corespunzatoare tipului de casuta. In aceasta functie, pe langa afisarea optiunilor, voi si citi alegerea unei optiuni.

De exemplu pentru o casuta de tip EMPTY voi afisa optiunie de deplasare precum si, un mod de a verifica banii adunati, levelul sau experienta acumulata. Inventarul poate fi, de asemenea, accesat. Acestea va afisa toate potiunile dintre care se poate alege una sau se poate intoarce inapoi la harta.

Pentru o casuta de tip ENEMY rulez sistemul de combat din interiorul functiei care se termina cand moare unul dintre combatanti. In acest mod, se pot folosi potiunile, spellurile precum si un atac fizic. La folosirea unui spell se verifica MP-ul ramas precum si rezistentele inamicului. Cand e randul inamicului acesta foloseste o abilitate aleasa in mod aleator din lista de spelluri sau ataca.

Pentru SHOP, afisez potiunile din acesta si realizez cumpararea unei potiuni daca este aleasa si este scoasa din lista cu stocul magazinului si este adaugata in inventar daca personajul are bani suficienti sau are suficient loc.

Pentru FINISH afisez doar povestea si un mesaj de final.

De asemenea, am si o clasa test pentru realizarea testarii conform cerintei. Astfel, dupa alegerea contului si a personajului se poate progresa prin joc doar prin apasarea taste `P`.