Rogue game

Class overview:

Item

- itemId : int

- name : string

- dmg : int

- armor : float

- crit : int

- speedBuff : int

- genSuffix() : string

- genPrefix() : string

- genDmg(int scaling) : int

- genAC(int scaling) : float

- genCrit(int scaling) : int

- genVel(int scaling) : int

+ Item()

+ Item(int id, string name, int dmg, float ac, int crit, int vel)

+ get/set itemId

+ get/set name

+ get/set dmg

+ get/set armor

+ get/set crit

+ get/set velocity

+ genStats : void

Inv

- capacity : int

- stock : Item\*

+ Inv(int capacity)

+ get cap

+setItem(Item) : void

+getItem(int) : Item

Character

- name : string

- hp : int

- hpMax : int

- dmg : int

- armor : float

- crit : int

- vel : int

- inv : Inv\*

- fill() : void

+ Character()

+ Character(string name, int hp, int dmg, float ac, int crit)

+get/set name

+ get/set hp

+ get/set hpMax

+ get/set dmg

+ get/set armor

+ get/set crit

+ get/set vel

+ createInv(int cap) : void

+ getInv(): Inv\*

+ getHit(int attack) : int

+ attack1(Character&) : int

+ attack2(Character&) : int

Player : Character

- lvl : int

- exp : int

- expMax : int

+ Player(string name, int hp, int dmg, float ac, int crit)

+ get/set lvl

+ get/set exp

+ get/set expMax

+ levelup () : bool

Jock : Player

- appendName(int) : string

+ Jock()

+ grabItem(Item) : bool

+ attack1(Character&) : int

+ attack2(Character&) : int

Musician : Player

- appendName(int) : string

+ Musician()

+ grabItem(Item) : bool

+ attack1(Character&) : int

+ attack2(Character&) : int

ComputerScientist : Player

- appendName(int) : string

+ ComputerScientist ()

+ grabItem(Item) : bool

+ attack1(Character&) : int

+ attack2(Character&) : int

Debtghost : Character

- exp : int

- scaling : int

+ Debtghost(int scaling)

+ get/set exp

+ attack1(Character&) : int

+ attack2(Character&) : int

+ genInv(int scaling) : void

+ drop () : Item

ExamFiend : Character

- exp : int

- scaling : int

+ ExamFiend(int scaling)

+ get/set exp

+ attack1(Character&) : int

+ attack2(Character&) : int

+ genInv(int scaling) : void

+ drop() : Item

RottedFood : Character

- exp : int

- scaling : int

+ RottedFood(int scaling)

+ get/set exp

+ attack1(Character&) : int

+ attack2(Character&) : int

+ genInv(int scaling) : void

+ drop() : Item

DoomDate : Character

- exp : int

- scaling : int

+ DoomDate(int scaling)

+ get/set exp

+ attack1(Character&) : int

+ attack2(Character&) : int

+ genInv(int scaling) : void

+ drop() : Item