

## Classes:

**Game** (περιλαμβάνει ολόκληρο το μοντέλο)

-vector<Vampire> vampireTeam

-vector<Werewolf> werewolvesTeam

-Avatar avatar

-Map map

-Position potionPosition

-bool isDay

## Map

-int x (width)

-int y (height)

-vector<MapObject> elements (τις περιοχές από τις οποίες αποτελείται ο χάρτης)

## MapObject

-Position position (θέση αντικειμένου)

-mapObjectType type (τύπος αντικειμένου)

## Position

-int x

-int y

**Character** (Από αυτήν την κλάση υιοθετούν όλα τα αντικείμενα που κινούνται)

-vector<movement> moves (οι κινήσεις που μπορεί να κάνει αυτός ο χαρακτήρας)

**Attackable** (Από αυτήν την κλάση υιοθετούν οι χαρακτήρες που επιτίθενται)

-int hp

-int strength

-int defense

-int medicine

-bool isAlive (Αρχικοποιείται ως true)

**Vampire, Werewolf** (Θα μπορούσε να είναι enum αλλά μας φάνηκε πιο ξεκάθαρο να είναι κλάση και επειδή η εκφώνηση αναφέρει ότι όλοι οι χαρακτήρες έχουν ως πρόγονο την ίδια κλάση αποφασίσαμε να το σχεδιάσουμε έτσι)

## **Enums:**

**action** (Προσδιορίζει τα actions που έχουν οι χαρακτήρες)

-attack

-heal

-obtain

**mapObjectType** (Προσδιορίζει τι είδους είναι το αντικείμενο που έχει τοποθετηθεί στον χάρτη)

-earth

-water

-tree

-character

**movement** (Προσδιορίζει τις "legal" κινήσεις που έχει ένας χαρακτήρας)

-upMovement

-downMovement

-leftMovement

-rightMovement

-upleftMovement

-uprightMovement

-downleftMovement

-downrightMovement

**SupportingRage** (Προσδιορίζει τις κλάσεις που μπορεί να υποστηρίξει ο Avatar)

-Vampire

-Werewolf