

ΟΜΑΔΑ

Αλέξανδρος Σαράντος

Μάρκος Τσιχλης

ΑΡΜΟΔΙΟΤΗΤΕΣ

Συνεργαστήκαμε σε όλα τα μέρη της εργασίας μαζί.

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

Το πρόγραμμα ακολουθεί κατά βάση την εκφώνηση του μαθήματος.

Λειτουργούν σωστά όλα τα ζητούμενα, είναι turn-based και πάρθηκε η πρωτοβουλία τα Health points να είναι 10.

IDE/Compiler

Γράψαμε όλον τον κώδικα σε windows και τον μετακινήσαμε στα Linux της σχολής για να τον δοκιμάσουμε. Σας επισυνάπτουμε και αρχείο τύπου Makefile για μεγαλύτερη διευκόλυνση.

Χρησιμοποιήσαμε τον g++ compiler.

ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ

Τα μεγαλύτερα προβλήματα που συναντήσαμε αν και το ένα από αυτά το λύσαμε ήταν πρώτον την αρχικοποίηση των αντικειμένων στον χάρτη καθώς έπρεπε να βρούμε έναν γρήγορο και αποτελεσματικό τρόπο να τοποθετούνται τα αντικείμενα χωρίς να βρίσκονται σε “απαγορευμένα” σημεία (πχ. Νερο, δέντρα), και χωρίς να τοποθετούνται σε ήδη πιασμένες θέσεις.

Και δεύτερον ήταν ο διαχωρισμός των αρχείων όπου δυστυχώς λόγω προβλημάτων που αντιμετωπίσαμε εκεί δεν καταφέραμε να χωρίσουμε τα αρχεία ώστε να είναι κατάλληλα οργανωμένα.

ΜΗ ΥΛΟΠΟΙΗΜΕΝΕΣ ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

Διαχωρισμός αρχείων

ΒΑΘΜΟΣ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ

Πέρα από την οργάνωση των αρχείων όπου πιθανόν να είναι δικό μας λάθος και να μην είναι σχετικό με την δυσκολία της εργασίας, βρήκαμε την εργασία ευχάριστη και όχι πολύ δύσκολη.

GITHUB LINK

<https://github.com/fullstack-alex/WnV.git>

YOUTUBE LINK

<https://youtu.be/l1ta--FOZLU>