

Πρώτες ιδέες

28/11/2022

- 1) Τον χάρτη τον σκεφτήκαμε σαν τελίτσες όπου κάθε τελίτσα θα είναι μια συντεταγμένη στον χάρτη.
- 2) Το πώς κινεί ο χρήστης το avatar θα καθορίζεται από ένα switch-case όπου θα παίρνει τους ascii κώδικες από τα βελάκια σαν είσοδο.
- 3) Οι οντότητες θα απεικονίζονται με τα αρχικά τους γράμματα.
- 4) Αν 2+ οντότητες πάνε να πέσουν πάνω στο ίδιο διάνυσμα, τότε η δεύτερη μέσα στο for θα παραμένει ακίνητη.
- 5) Σκεφτόμαστε να βάλουμε συναρτήσεις όπως πχ. giveMePotion(για το γιατρικό), removeObject(για να διάγραφει το object), move(τρόπος κίνησης της οντότητας) κτλ για να κάνουμε εύκολα διάφορες δουλειές.
- 6) Σκεφτόμαστε να βάλουμε ένα πίνακα με στατιστικά όπου θα δείχνει πχ αν είναι μέρα ή νύχτα, ποιοι ζουν και ποιοι όχι κτλ.
- 7) Θα φτιάξουμε μία συνάρτηση όπου θα εμφανίζει τελείως τυχαία στο χάρτη ένα potion, και θα το εμφανίζει κάθε 10 γύρους.

- 8) Η βασική επανάληψη του παιχνιδιού θα έχει ένα delay σε κάθε “frame”.
- 9) Τέλος, σκεφτήκαμε για το pause, αρκετούς τρόπους αλλά δεν ξέρουμε ακόμα με σιγουριά τι θα κάνουμε.

30/11/2022

- 10) Δημιουργήσαμε τις κλάσεις και τις συναρτήσεις, βάζοντας στη Monster υπερφόρτωση για τις μεταβλητές που μας ενδιαφέρουν για τις συγκεκριμένες κλάσεις που κληρονομούν το monster.
- 11) Φτιάξαμε το Map σαν πίνακα χαρακτήρων και την επιλογή το τι team θα επιλέξει ο παίχτης.
- 12) Δημιουργήσαμε τα αντικείμενα μας και τα βάλουμε σε vectors.

03/12/2022

- 13) Βάλαμε στο Map τα αντικείμενα Tree και River αλλά μας δημιουργήθηκε πρόβλημα με τα rand().

04/12/2022

- 14) Σήμερα κάναμε τεράστια πρόοδο στην οργάνωση του κώδικα κάνοντας τα πάντα μέσω συναρτήσεων και φτιάξαμε και ένα αρχείο για typedef τύπους.
- 15) Αρχικοποιήσαμε την θέση των WareWolves και των Vampires.
- 16) Μοιράσαμε την δουλειά για 4 συναρτήσεις, 2 ο καθένας.

06/12/2022

- 17) Είχαμε ένα πρόβλημα με την `getActionAvatar` όπου προσπαθούσαμε να βρούμε έναν τρόπο ώστε αν ο χρήστης δεν δώσει input να «σπάει» κάπως η συνάρτηση σαν time limit. Βρήκαμε μια λύση με την συνάρτηση `_kbhit()` όπου κάπως συνεργάζεται με την `_getch()` και λειτουργεί σαν time limit, ώστε αν ο χρήστης δεν δώσει input τότε να μην περιμένει η `_getch()` μέχρι να δώσει.
- 18) Έγινε η υλοποίηση της `pause()`.

9/12/2022

- 19) Ολοκληρώσαμε `getActionAvatar()`
`placePotion()` και φτάσαμε σε ένα καλό
επίπεδο την `moveCharacters()` που εν τέλη θα
χωριστεί στα δύο.

11/12/2022

- 20) Σχεδόν έτοιμος ο κώδικας, καθώς
τελειώσαμε και τις τελευταίες συναρτήσεις,
όμως έχουμε να λύσουμε μερικά προβλήματα
ακόμα.
- 21) Στην `main` καθώς και στην
`getActionAvatar()` χρησιμοποιήσαμε ένα
κόλπο που βρήκαμε στο internet που βάζει
`time limit` σε συναρτήσεις που παίρνουν
`input`. Αν ο χρήστης δεν δώσει `input` δεν θα
παγώσει ο κώδικας μέχρι να δώσει `input`,
αλλά θα συνεχίσει μετά από κάποιο `time`
`limit`. Έτσι υπάρχει η ψευδαίσθηση ότι το
παιχνίδι είναι `real time`. Απλά το πρόβλημα με
αυτό είναι ότι μέχρι ο κώδικας να φτάσει σε
εκείνο το `loop` που κάνει αυτή τη δουλειά,
άμα ο χρήστης δώσει εκείνο το συγκεκριμένο
`input` δεν θα το παίρνει σε οποιαδήποτε
στιγμή του `game`.

15/12/2022

- 22) Ο κώδικας είναι έτοιμος, διορθώσαμε και ένα πρόβλημα με τα τα rotions που υπήρχε βάζοντας ένα flag στην ουσία.
- 23) Επίσης ένα άλλο πρόβλημα που υπάρχει είναι ότι δεν επιτίθονται τα vampires στα warewolves και αντίστροφα. Το πρόβλημα μάλλον είναι στην τυχαιότητα της κίνησης και όχι στην υλοποίηση μας. Γιατί δοκιμάσαμε να βάλουμε για test τα warewolves να επιτίθονται σε άλλα werewolves και δούλεψε κανονικά. Επίσης το ίδιο και με τα heal, δουλεύουν κανονικά. Οπότε όλοι οι έλεγχοι (strength > def κτλ..) δουλεύουν κανονικά αλλά μάλλον δεν τυχαίνει απλά να "συναντιούνται" στο map. Θα προσπαθήσουμε να λύσουμε αυτό το τελευταίο πρόβλημα με κάποιες επιπλέον συνθήκες.

17/12/2022

- 24) Διορθώσαμε τον τρόπο που ανιχνεύουν τα αντικείμενα τους εχθρούς και διορθώσαμε κάτι λαθάκια με τα όρια.
- 25) Ο κώδικας ολοκληρώθηκε.