

## ΤΕΛΙΚΗ ΑΝΑΦΟΡΑ

- Ιωάννης Ζερμπίνος
- 1115202000053
- 3<sup>ο</sup> έτος
- [sdi2000053@di.uoa.gr](mailto:sdi2000053@di.uoa.gr)

Ασχολήθηκα με τα εξής κομμάτια κώδικα:

1. moveWareWolves()
2. moveVampires()
3. pause()

- Παντελεήμων Χατζηπέτρου
- 1115202100215
- 2<sup>ο</sup> έτος
- [sdi2100215@di.uoa.gr](mailto:sdi2100215@di.uoa.gr)

Ασχολήθηκα με τα εξής κομμάτια κώδικα:

1. getActionAvatar()
2. getPotion()

Τα υπόλοιπα έγιναν από κοινού.

## Παραδοχές:

- Πλήθος από Rivers(που είναι το water) και Trees που εμφανίζονται.
- Πλήθος Warewolves και Vampires οι γραμμές του πίνακα.
- Επιτρέπουμε μόνο τετραγωνικό πίνακα και από 5x5 διαστάσεις και πάνω λόγω προβλήματος με κινήσεις παιχτών.
- Ο παίχτης μπορεί να κινηθεί μόνο με κεφαλαία γράμματα και με τα WASD αντί για βελάκια.
- Προσθέσαμε ένα κόλπο που δίνει ψευδαίσθηση real time, το οποίο βρήκαμε online. Έχει σχολιαστεί στον κώδικα το συγκεκριμένο.
- Ο Avatar έχει το δικό του στίγμα στον χάρτη αλλά δεν διακρίνεται σαν string ποιας ομάδας υποστηρίζει. Παρ' όλα καταγράφεται η ομάδα του στο pause() που εμφανίζονται όλα τα stats.
- Η μέρα αλλάζει τυχαία κατά κάθε φορά που γίνεται η main loop χωρίς κάποια προτίμηση.

## Λειτουργικό σύστημα και IDE:

Χρησιμοποιήσαμε και οι δύο το Microsoft Visual Studio Community Edition και Windows 10.

## Μικροπροβλήματα και bugs που δεν λύθηκαν:

- Καμιά φορά αλλά **σπάνια** πετάει segmentation fault όταν τρέχει ο κώδικας και δεν γνωρίζουμε ακριβώς τι φταίει, γιατί στην γραμμή που γίνεται το exception δεν μπορούμε να καταλάβουμε το λάθος.
- Βάλαμε να τελειώνει το παιχνίδι μόλις μένει ένα αντικείμενο αντί για κανένα. Αυτό το κάναμε γιατί για κάποιο λόγο το τελευταίο αντικείμενο δεν έχανε.
- Στην placeCharacters() έχουμε σχολιάσει το κομμάτι που τοποθετεί τα Vampires γιατί ο χαρακτήρας 'V' δεν εξαφανιζόταν από το Map για κάποιο λόγο όταν κινούνταν τα Vampires.

Βαθμός δυσκολίας της εργασίας: Στην αρχή ήταν βατή αλλά μόλις αρχίσαμε και εμβαθύναμε άρχισε και δυσκόλευε αρκετά, πιο πολύ λόγω της

διόρθωσης πολύ λεπτομερών προβλημάτων.  
7.5/10.

Σύνδεσμος github:

<https://github.com/giannisz2/ObjectOrientedProgrammingProject>

Σύνδεσμος YouTube:

<https://youtu.be/xAxMoHMFkm4>