

Μια πρώτη εκτίμηση σχεδίασης

28/11/2022

1)Κλάσεις που σκεφτόμαστε: Μια hyperclass όπου από αυτήν θα κληρονομούνται όλα τα objects που θα είναι σαν χαρακτήρες στο παιχνίδι, μία που θα είναι τα hazards, και μία που θα είναι το Potion.

2)Συναρτήσεις που σκεφτόμαστε:

- giveMePotion() που θα επιστρέφει potion object.
- move(coordinate x, coordinate y) για την κίνηση των objects.
- pause_game() για να κάνει παύση το game.
- attack_or_run() για την ενέργεια του κάθε object όταν συναντήσει άλλο.