**RANCANGAN AUTO CHESS**

1. Max HP dari tiap hero adalah 100

2. Pemain memiliki 24 kotak untuk bidak, sepertinya bisa diberikan urutan saja, tanpa koordinat, lokasinya pakai nomor 1-24

=================================================================

**IAssassin**

1. Damage default IAssassin adalah 10

2. Chance(method), GetChance (kesempatan serangan berkali lipat) adalah 0.3 atau 30 %

=================================================================

**IGoblin**

1. Damage degault IGoblin adalah 3

2. Armor(method), GetArmor(jika musuh menyerang maka damage-nya dikurangi nilai Armor) adalah 3

3. HPRegeneration(method), GetHPRegeneration(tiap 5 detik HP-nya bertambah) adalah 1

=================================================================

**IMech**

1. “Aturan sendiri”, jika variabel Heart bertambah(atau sudah bernilai 10) maka, HP nya akan bertambah 10.

2. “Aturan sendiri”, jika variabel Golden bertambah(atau sudah bernilai 10) maka Damage-nya akan bertambah 1

3. Damage dari Mech adalah 2

**================================================================**

**Nama Hero**

1. Freya (gabungan dari assassin dan goblin)

2. Stella (gabungan dari goblin dan mech)

3. Garo (mech doang)

saya memilik interface IHero, ada IAssassin, IGoblin, dan IMech yang mengimplementeasikan IHero, pada IMech terdapat method GetHeartOfMech() yang jika nilainya bertambah, maka variabel HP pada IAssassin dan IGoblin akan bertambah, apakah hal seperti itu memungkinkan? di c#

==================================================================

**LIST METHOD YANG SUDAH SELESAI**

1. Class Player: (sepertinya semua sudah selesai)  
- playerName (done)

- Deck deck (done)

- GetPlayerName (done)

2. Class Game:

- AddPlayer (done)

- StartGame(not yet)

- GetPlayingMode(not yet)

- AddHeroFromDeck(done)

- RemoveHeroFromDeck(done)

- isLoseOrWin(not yet)

- EndGame(not yet)