Отчет по практической работе №14

Студента группы №81

Лазо Константина Олеговича

**Используя практическую работу №11-13 дополнить движение монстров нанесением урона герою согласно условия описанным в WSR\_2\_MODULE.docx  
Требуется реализовать все описанное выше в презентации.**

**Результат:**

Логику атаки описал в абстрактном классе Enemy.

Интервал атаки определяется через параметр this.attackInterval, который у каждого созданного класса может быть со своим значением в миллисекундах. На примере класса собаки изменил интервал со стандартного в 1000 на 500, так что собака кусает быстрее остальных врагов.

В функции происходит проверка, находится ли x игрока в диапазоне координат удара

*/\*\**

*\* Атакуют игрока*

*\* Интервал определяется через this.attackInterval, у каждого класса может быть своим*

*\* Проверка, находится ли x игрока в диапазоне удара*

*\*/*

    attack(*time*)

    {

        if(**this**.intervalTimer == 0)

        {

**this**.intervalTimer = *time*

        }

        if(**this**.intervalTimer != 0 && (*time* - **this**.intervalTimer) > **this**.attackInterval)

        {

            if((**this**.player.x >= **this**.x - **this**.damageArea) && (**this**.player.x <= **this**.x + **this**.damageArea))

            {

                var attackRightImg = **this**.attackRightImg,

                    attackLeftImg = **this**.attackLeftImg,

                    direction = **this**.direction,

                    x = **this**.x,

                    y = **this**.y,

*// полоска здоровья*

                    healthX = x + 50,

                    healthY = y - 10

                if(direction == 'right')

                {

**this**.screen.fillRect(**this**.healthColor, healthX, healthY, **this**.health, **this**.healthHeight);

**this**.screen.drawImage(x, y, attackRightImg, **this**.width, **this**.height);

                } else {

**this**.screen.fillRect(**this**.healthColor, healthX, healthY, **this**.health, **this**.healthHeight);

**this**.screen.drawImage(x, y, attackLeftImg, **this**.width, **this**.height);

                }

**this**.player.health -= **this**.damage;

                if(**this**.player.health < 0)

                {

**this**.player.health = 0;

                }

            }

**this**.intervalTimer = 0;

        }

    }

Внутри game-process создаются новые враги

**this**.enemies = {

            'elf': new Elf(**this**.game),

            'greench': new Greench(**this**.game),

            'dog': new Dog(**this**.game)

        }

Там же эта функция включена в render(time)

for(let enemy in **this**.enemies)

        {

            enemy = **this**.enemies[enemy];

            enemy.init()

            enemy.attack(*time*)

        }