

Projeto de MC322 — Grupo 34

Júlia Machado Moretto RA:176953
Carlos Vinícius Macedo De Oliveira RA: 168684

26/07/2020

1 Mapa

As partes do nosso mapa foram feitas como objetos com representação gráfica. Usamos a classe abstrata componentes para o polimorfismo acontecer.

2 Herois

Os objetos herois tem um componente que descende de componentes e moveis. Possui funcionalidades extras como jogar dados etc.

3 Monstros

Os monstros são objetos filhos das classes componentes, móveis e monstros. Eles tem movimentos gerados aleatoriamente e/ou influenciados pela posição do herói. Eles tem interação com magias e armas.

4 Magia

Cada tipo de magia é uma subclasse da classe Magia

5 Armas

Cada tipo de arma é escolhido no construtor da classe armas através de uma enumeração. A classe arma é uma classe filha da classe itens.

6 Estáticos

Cada objeto estático como paredes e tesouros possui sua representação gráfica específica e são objetos de classes filhas da classe estáticos que é filha da classe componentes.

7 Tesouros

Os tesouros possuem os itens dentro deles.

8 Dados

Os dados são gerados a partir das funções de Random e tem suas funções definidas na classe Dados.

9 Observação e UML

Definimos uma classe mago apenas para fins de extensibilidade do código.

