Day/Night cycle ⇒ boolean ?

οντότητες map: γη, νερό, δέντρα

$\underset{0}{\qquad} \underset{1}{\qquad} \underset{2}{\qquad}$

MONO MIA οντότητα ανά cell του χάρτη.
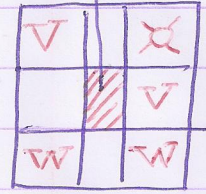
UNIX? TIME? SECONDS ?

God

I N H E R I T A N C E

Input	Werewolves	Vampires	Avatar
1) Map dimentions (x, y)	Κίνηση: 1 θέση	Κίνηση: 1 θέση	Αρχίζει με 1 MagicPot. ✗
$\dfrac{x \cdot y}{15?}$ TEAM MEMBERS	↑ ← 4 → ↓	↖ ↑ ↗ ← 8 → ↙ ↓ ↘	ГЕΝΙΚΑ: Χρήση μόνο στην ομάδα που επέλεξε, και μόνο με βάση το day/night status: Μέρα → Vamps, Νύχτα →werew.
2) Team Selection ↳ V ↳ W	*για αρχή* Health = 10 Meds Attack Defence	Health = 10 Meds Attack Defence	• Meds.
3) Movement ↑ ← 4 → ↓	WerewolfCount (global)	VampireCount (global)	
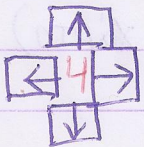
Rand ( )

→ Κίνηση (↖ ↑ ↗ ← ↓ →) οντοτήτων V, W (εκτός του avatar)

→ τοποθεσίες οντοτήτων του map (νερό, δέντρα, χώμα).

Τοποθεσία του extra MagicPot στο Χάρτη.
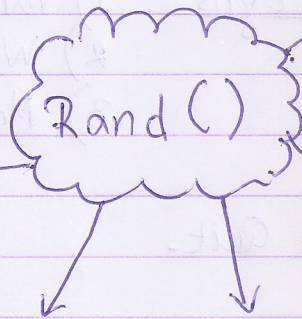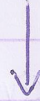
Αν το πάρει ο Avatar ⇐ ⇓ MagicPot count ++.

Attack Defence κάθε αντικειμένου (σταθερό, δεν αλλάζει ⇒ const)

Meds για κάθε ξεχωριστό αντικείμενο (vamp - werewolf).

GENERAL BEHAVIOR

Encounter $\longrightarrow$ ξεκινάει Attack

$\downarrow$

όποιος έχει το μεγαλύτερο, του δίνεται η
δυνατότητα να επιλέξει αν θα επιτεθεί ή
όχι.

$\downarrow$

Health decrease = Attack Rate (Attacker)
$\qquad$ — Defence Rate (Defender)

$\downarrow$

Αν Health =0 $\Rightarrow$ ΑΝΤΕΓΕΙΑ!
$\qquad$ (delete από χάρτη)

Pause Operations

$\longrightarrow$ Print τα εξής: 1) Vamp Count
$\qquad\qquad$ 2) Werewolf Count
$\qquad\qquad$ 3) Magiclots # (of avatar).

$\longrightarrow$ Option to Quit.