

Łukasz Dydek

Karty CRC

Mapa	
<ul style="list-style-type: none">• trzymanie postaci w jej granicach• umożliwianie poruszania się postaciom	<ul style="list-style-type: none">• Postać

Edit card #1



Postać	
<ul style="list-style-type: none">• poruszanie się• bicie się• posiadanie akcesoriów	<ul style="list-style-type: none">• Mapa• Narzędzie• Walka

Edit card #2



Abstract Narzędzie	
<ul style="list-style-type: none">• przechowywanie ogólnych informacji o przedmiocie	<ul style="list-style-type: none">• Postać• Broń• Tarcza• Zbroja

Edit card #3



Broń	
<ul style="list-style-type: none">• zadawanie obrażeń wrogowi	<ul style="list-style-type: none">• Narzędzie

Edit card #4



Zbroja	
<ul style="list-style-type: none">• obrona postaci	<ul style="list-style-type: none">• Narzędzie

Edit card #5



Tarcza	
<ul style="list-style-type: none"> • obrona postaci 	<ul style="list-style-type: none"> • Narzędzie

Edit card #6

×

↑

↓

Abstract Walka	
<ul style="list-style-type: none"> • przechowywanie informacji o walce • zmiana doświadczenia postaci • zmiana punktów zdrowia postaci 	<ul style="list-style-type: none"> • Postać • Ręczna walka • Magiczna walka

Edit card #7

×

↑

↓

Ręczna walka	
<ul style="list-style-type: none"> • obliczanie obrażeń 	<ul style="list-style-type: none"> • Walka • Kostka

Edit card #8

×

↑

↓

Magiczna walka	
<ul style="list-style-type: none"> • atakowanie używając losowego czaru 	<ul style="list-style-type: none"> • Walka • Zaklęcie

Edit card #9

×

↑

↓

Zaklęcie	
<ul style="list-style-type: none"> • generowanie losowej liczby całkowitej z przedziału 1-20, uwzględniając manę postaci 	<ul style="list-style-type: none"> • Magiczna walka

Edit card #10

×

↑

↓

Kostka	
• generowanie losowych liczb całkowitych z przedziału od 1 do 6	• Ręczna walka
Edit card #11	<div><div>×</div><div>↑</div></div>

Diagram UML

