이준석 클래스 설명

1. **Pet.h/pet.cpp**

펫의 전반적인 기능이 포함되어 있다. 힘,덱,인트,럭스 행동에 대해 스탯만 증가시키도록 하는 기능이 포함되어 있다.

펫의 등급별로 스탯이 다르게 오른다. 다형성을 이용하기 위해 오버라이딩이 되어있다.

난수 생성 함수가 이곳에 포함되어 있다.

void **setPetSTR**(int v);

void **setPetDEX**(int v);

void **setPetINT**(int v);

void **setPetLUX**(int v);

void **setPetALL**(int v1, int v2, int v3, int v4);

void **setPetALL**(Ability\_point &\_stat);

// sick이 1,2,3,4이면 각각 힘,덱,인트,럭스 행동 불가능

// sick 상태일 때, 원래 증가량에서 sick의 2배로 나누어진 값만 증가된다.

// 행동할 때 랜덤한 확률로 랜덤한 sick 상태가 된다.

void **changeSTR**(int value);

void **changeDEX**(int value);

void **changeINT**(int value);

void **changeLUX**(int value);

//질병 상태인가?

bool **isSick**();

//난수 생성 함수

int **getRandomNumber**(int min, int max);

//행동을 하면 10퍼센트의 확률로 4가지 질병들 중에서 하나에 걸리게 된다.

void **randomSick**();

//피로도가 0이 되었는지 확인한다. 0이면 true 아니면 false

bool **isFatigue**();

//메뉴에 들어갈 행동들

virtual void ***STR\_action***();

virtual void ***DEX\_action***();

virtual void ***INT\_action***();

virtual void ***LUX\_action***();

1. **Player.h/player.cpp**

펫의 힘, 덱, 인트, 럭스 행동을 한다. 난수 생성 함수를 바탕으로 이 행동들 안에서 일정 확률로 질병에 걸리도록 한다.

펫의 이미지 파일을 설정하는 함수가 포함되어 있다.

잠자기 버튼의 기능을 수행하는 함수가 포함되어 있다.

저장하기 / 불러오기 함수가 포함되어 있다.

펫이 진화하도록 하는 함수가 포함되어 있다.

플레이어는 1)보유 아이템 목록 2)펫 3)돈 4)피로도 5)플레이한 시간

을 변수로 포함하고 있다.

//각각의 능력치를 올려주는 행동들

int **STR\_action**();

int **DEX\_action**();

int **INT\_action**();

int **LUX\_action**();

void **setPetImageFile**(); // 펫의 이미지 파일(폴더에 있는 png파일을 불러온다.)을 설정한다.

bool **isFatigue**(); // 피로도가 0인지 체크한다

void **player\_sleep**(); // 플레이어 잠자기 행동을 수행한다. 피로도 초기화, 진화 조건 체크, 졸업 조건 체크

int **canEvolve**(); //진화할 수 있는지 확인하는 함수

void **saveMode**(); //저장하기, 텍스트 파일에 플레이어의 모든 정보를 저장한다.

void **loadMode**(); //이어하기를 위해 저장된 텍스트 파일을 불러온다.

//펫의 진화

void **pet\_evolution\_to\_level2**();

void **pet\_evolution\_to\_level3**();

void **pet\_evolution\_to\_level4**();

1. **Game\_window.h/game\_window.cpp**

펫의 스탯과 상태, 날짜, 피로도, 돈을 화면에서 보여주도록 하는 함수가 있다.

입력한 스트링을 바탕으로 메시지 박스를 띄우는 함수가 포함되어 있다.

펫의 이미지 파일을 설정하는 함수가 있다.

불러오기 모드를 수행할 때 바로 스탯과 상태, 날짜, 피로도, 돈을 바로 게임 윈도우에서 보여주기 위한 함수가 포함되어 있다.

void **goToMainWindow**();

void **showCurrentStat**(); // 펫의 현재 스탯을 보여주기 위한 시그널

void **showCurrentDateFatigueMoney**(); // 펫의 상태, 날짜, 피로도, 돈을 보여주기 위한 시그널

void **setPetStat\_show**(); //펫의 스탯을 게임윈도우에서 보여준다.

void **DateFatigueMoney\_show**(); //펫의 상태, 날짜, 피로도, 돈을 게임윈도우에서 보여준다.

void **setPetImageFile**(); // 펫 이미지 파일을 설정한다.

void **windowSignal**(); // 맨 처음 이어하기 모드로 시작할 때, 불러온 값을 바로 적용하기 위한 함수이다.

void **printMsgBox**(const char \*text); // 메세지 박스를 띄우는 함수

bool **printYNBox**(const char \*text); // Yes No 메세지 박스를 띄우는 함수