

# RELAZIONE PROGETTO GDR

Weng

In questo progetto GDR in C io e il mio compagno di lavoro Gila, abbiamo deciso di implementare un codice che comprenda tutti gli argomenti di cui abbiamo parlato quest'anno: passando da funzioni semplici fino a files e structs.

Abbiamo distribuito il lavoro in modo che Gila, più esperto di me nel scrivere codici, potesse principalmente occuparsi del "core" del programma, mentre io lo aiutavo con i vari pezzi secondari del codice e i dettagli vari.

Invece, la parte argomentativa e descrittiva delle varie cose del nostro GDR me ne sono principalmente occupato io.

Prendendo spunto e usando le proprie conoscenze sui videogiochi, abbiamo stabilito quattro classi basi: warrior, mage, archer, assassin.

Ogni classe verrà definita con un'arma iniziale attraverso un generatore srand e tutte le classi avranno lo stesso range di armi diverse che possono capitare casualmente.

Rendendo possibile così l'idea che abbiamo avuto: che una classe specifica possa trovare un'arma qualsiasi anche di un'altra classe, rendendo così possibile implementare nel codice al personaggio buffs o nerfs in base all'arma.

Avendo diversi nemici, abbiamo stabilito che ci saranno due mondi dove si troveranno tre nemici differenti per ogni mondo, quindi in poche parole ci saranno tre stages per mondo e andando avanti per ogni stage ci sarà un nemico più forte.

Dopo ogni battaglia verrà chiesto all'utente nel caso se perda se vorrà continuare a riprovare il combattimento, mentre se nel caso se vinca passerà direttamente al prossimo stage. ( 1-1 > 1-2 )

In conclusione su questo progetto abbiamo lavorato sui vari obiettivi richiesti implementando un codice nel migliore modo possibile.

