



## C++

### Enunciat

Amplia el programa que s'ha fet a classe amb les següents característiques:

- 1- Afegiu una classe *BasePlayer* que tingui un atribut *protected* de vida, constructor i destructor. **(0.5 punts)**
- 2- El *BasePlayer* ha de tenir un mètode anomenat *RecieveDamage* que rebí un *float*, aquest mètode ha de restar vida al *BasePlayer*. **(1 punt)**
- 3- El *BasePlayer* ha de tenir un altre mètode anomenat *ApplyDamage* que rebí una variable de tipus punter a *BasePlayer* i una quantitat de *damage*, *ApplyDammage* ha de cridar a la funció *RecieveDamage* del personatge per a que li apliqui aquest *damage*. **(2 punts)**

Es poden afegir tots els mètodes i atributs que facin falta mentre es compleixin els requisits.

- 4- La funció *main* ha d'instanciar un *BasePlayer* i un *EnrageEnemy*. El *Player* ha de tenir 300 de vida. L'enemic 200 de vida i 40 d'atac. El *Player* ha de rebre tant de *damage* com atac tingui *EnrageEnemy* (useu el mètode *ApplyDamage* per fer-ho). El resultat s'ha de poder veure fent debug i/o mostrant els valors per consola. **(5 punts)**
- 5- Usant el mètode *getchar* podríeu fer un videojoc d'aventura conversacional. Com modificaríeu el *main* per a que hi hagués un mínim de gameplay? Proposa un exemple usant les classes dels apartats anteriors i afegeix com a mínim un enemic més amb capacitats diferents. **(1.5 punts)**

```
Super Awesome Adventure Game

You are about to enter the headquarters of your arch nemesis.
You need a code name for this mission. What will it be?
Enter your code name: Lily Snickersee
Your code name is confirmed to be Lily Snickersee. Good luck!

At the front of the imposing building you see a weathered old man with a cart.
As you near, you see the cart is filled with what looks like mostly junk and
only a few useful items. All you have on you is piece of a chalk.
You offer it to him, and he says he'll trade a flashlight or an umbrella for it.

To choose type either A for the flashlight, or B for the umbrella.
Enter your choice: a
The power in the building goes out - luckily you have a flashlight!
You move the light around and a large animal is frightened by the
sudden brightness and takes off. As you move the light again,
something glitters. You reach down and pick up a coin!
The lights return and you move into a room at the end of the hall.
There is a vending machine.
Luckily you have that coin you found and you buy yourself a snack.
You begin to climb the stairs to the next floor.
Press enter to continue...
```

### Lliurament

Cal entregar el projecte de visual Studio amb el codi necessari per compilar. Els exercicis que no compilin no opten a cap punt. Adjunteu un petit document en pdf on n'expliqueu el funcionament amb captures de pantalla. Si voleu, podeu entregar un repositori de *Github* amb un *readme.md* on expliqueu el funcionament.