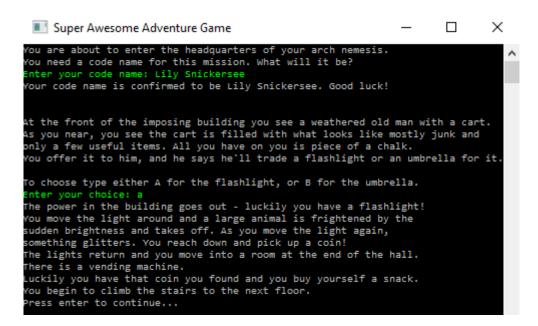


## C++

## **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 rebi un *float,* aquest mètode ha de restar vida al BasePlayer. (1 punt)
- 3- El *BasePlayer* ha de tenir un altre mètode anomenat *ApplyDamage* que rebi 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)



## 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.