

FITXA D'ACTIVITAT		
CURS: 2022-23	DATA: 11/2022	GRUP: 1DAW
ALUMNO/A:	Marc Bastias	
MÒDUL/UF:	M5-UF1	
TÍTOL		
ACTIVITAT:	Pr2: Creación de un videojuego en C++	

Mi programa se compone, de un while el cual no terminara hasta que los dos enemigos mueran o el héroe muera, añadiendo a cada if un break que terminara con el juego.

En total tengo 4 if's los cuales es:

Si el héroe muere = break

Si los DOS enemigos mueren = break

si todos viven = sin break: porque quiere decir que aún no ha terminado con su objetivo en ambos casos anteriormente mencionados, se seguirá cumpliendo hasta que uno de los tres muera. En el caso de que muera el héroe, se acabara el juego, pero, si uno de los enemigos muere, saltaremos al siguiente if que mencionaré. He hecho unos ifs dentro de unas opciones que yo elija a que enemigo quiero atacar eligiendo entre 1 o 2 saltará al enemigo que le quiera atacar, si elige otra opción dirá que está mal y le hará daño por no elegir bien. Y por último añadido un switch en el que tenga las opciones de elegir que ataque le quiera hacer, para acabar con la vida del enemigo, y como extra dentro de los ataques, los ataques tienen un límite en el cual si se cumple que se quedan sin ataques se quedaran sin ataque y les harán daño los enemigos al héroe.

Si uno de los dos enemigos muere = sin break: Este caso quiere decir que si uno de los enemigos muere solo nos saldrá por pantalla los ataques que le puedo hacer a uno de los enemigos, ya no podre elegir entre un enemigo u otro porque ya uno de los dos estará muerto)

1. if (si el enemigo uno muere)
me saldrá las opciones del enemigo 2
2. if (si el enemigo dos muere)
me saldrá las opciones del enemigo 1