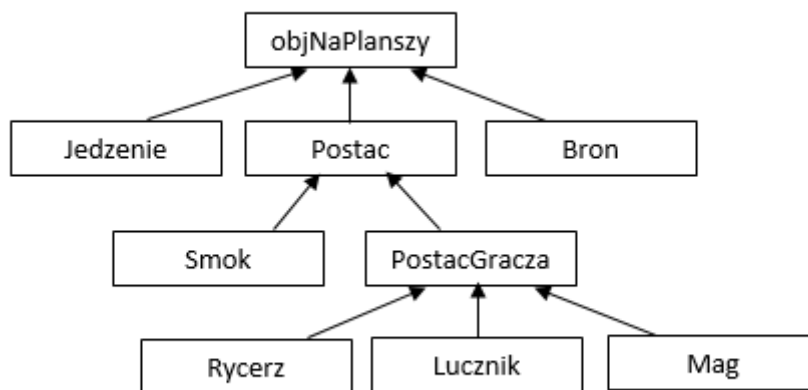


Dokumentacja projektu 3

Autor: Magdalena Zych

Temat: Gra, w której użytkownik steruje działaniami bohatera poprzez komendy tekstowe. Celem jest pokonanie smoka.

Klasy wykorzystane w projekcie: `objNaPlanszy`, `Jedzenie`, `Bron`, `Postac`, `Smok`, `PostacGracza`, `Rycerz`, `Lucznik`, `Mag`, `Komenda`, `Plansza`. Część z nich jest klasami pochodnymi. Diagram dziedziczenia klas przedstawiony jest poniżej.



Opis nietrywialnych metod poszczególnych klas:

objNaPlanszy: brak nietrywialnych metod

Jedzenie: brak nietrywialnych metod

Bron: brak nietrywialnych metod

Postac: `void ruchLewa(Plansza&, bool&)/ void ruchPrawa(Plansza&, bool&)/ void ruchGora(Plansza&, bool&)/ void ruchDol(Plansza&, bool&)` - przesunięcie postaci w lewo/prawo/góre/dół jeśli jest to możliwe, z uwzględnieniem ewentualnego zebrania jedzenia/broni lub bycia zaatakowany przez smoka

Smok: `void ruch(Plansza&, PostacGracza&)` - poruszanie się smoka (częściowo jest to ruch przypadkowy, a częściowo ruch w kierunku postaci)

`void zbierzObiekt(int, int, char)` - zniszczenie obiektu, na który wszedł smok (jedzenia/broni)

`void Atakowal(bool)` - zapisanie informacji o tym czy smok atakował postać w danej kolejce

`void zadajObrazenia(int)` - zmniejszenie zdrowia smoka

PostacGracza: `void ruch(Plansza&, char, bool&)` - wykonanie ruchu

`void trenujPos(bool&, const int)` - zwiększenie ataku postaci

`void odpocznij(bool&)` - zwiększenie zdrowia postaci

`void zbierzObiekt(int, int, char)` - zwiększenie zdrowia przy zebraniu jedzenia lub broni przy zebraniu broni i zniszczenie zebranego obiektu

`void zadajObrazenia()` - zmniejszenie zdrowia postaci spowodowane atakiem smoka

Rycerz/Lucznik/Mag: `void atakqs(Plansza&, bool&, Smok&)/ void atakqa(Plansza&, bool&, Smok&)/void atakqw(Plansza&, bool&, Smok&)/void atakqd(Plansza&, bool&, Smok&)` - wykonanie odpowiedniego ataku przez postać

Komenda: `void wykonaj(PostacGracza&, Plansza&, bool&, Smok&)` - wykonanie polecenia, które wcześniej było wczytane przez komendę (przekierowanie do odpowiedniej funkcji)

Plansza: void ustaw(objNaPlanszy &) - zmiana znaku w odpowiednim miejscu tabeli (uzyskanym poprzez wywołanie metod obiektu przekazanego jako argument) na identyfikator obiektu