

# WnV-the-Game Final Report

- a. Ονόματα:  
Παναγιώτης Ηλίας Νότης Κατσαϊτης, sdi2100059, έτος 2<sup>ο</sup> , [sdi2100059@di.uoa.gr](mailto:sdi2100059@di.uoa.gr)  
Ανδρέας Χρονέας, sdi2100217, έτος 2<sup>ο</sup> , [sdi2100217@di.uoa.gr](mailto:sdi2100217@di.uoa.gr)
- b. Χωρισμός Εργασίας:  
Μαζί: Design, deleteObj() etc.  
Νότης: update() – CreateObjects() – move(), .  
Ανδρέας: drawmap(), hit(), heal().
- c. Περιγραφή:  
Δημιουργώ και γεμίζω map - Ζωγραφίζω το map – κάνω update το map – sleep().  
Map αποτελείται από vectors με pointer σε Entities – npcs.  
Η update καλεί την move για κάθε npc στο Vector.  
Η move τσεκάρει αν το npc θέλει να βαρέσει και αν δεν θελει τυχαία κουνιέται γύρω στον χάρτη.
- d. Παραδοχές:  
Move player με wasd.  
Η CreateObjects για απλότητα δεν τσεκάρει αν το κελί στο οποίο θα τοποθετηθεί το αντικείμενο είναι δεσμευμένο. Όταν κληθεί όμως η πρώτη update (και με σειρά η move() για κάθε npc) το πρόβλημα λύνεται αφού θα κουνηθούν από την θέση με το πρόβλημα. (Η move() τσεκάρει για collision).  
Hp=4.  
Η hit προκαλεί ζημιά ακόμα και αν def = att ref. Line 418 Source1.cpp comment  
Change of day every 3 seconds.  
Num of terrain:  $x*y/20$ .  
Num of npcs per team:  $x*y/15$ .  
Η heal του παίκτη θα γίνει ακόμα και αν το hp ενός teammate είναι 4. Δηλαδή μπορεί το hp να γίνει και 4 και 5...
- e. IDE: Microsoft Visual Studio 2022 Community / Windows
- f. Προβλήματα: Η χρήση του GitHub μέσω του Visual Studio 2022
- g. Απαιτήσεις της εργασίας που δεν υλοποιήθηκαν: (null)
- h. Δυσκολίες: 7/10
- i. Σύνδεσμος ιδιωτικού αποθετηρίου στο Github:  
<https://github.com/notkatsa/Ergasia-oop-solution>
- j. Σύνδεσμος με το βίντεο στο YouTube:  
<https://www.youtube.com/watch?v=KQCWkDaW8pk>