

ATAQUE DEL HEROE PASADO POR REFERENCIA

```
void AttackHero(int& damage, int& live) {  
    live = live - damage;  
}
```

oscar molina

VIDA DEL ENEMIGO

```
void checkEnemyStatus(int& enemyHP, bool& enemyIsAlive) {  
    if (enemyHP <= 0) {  
        enemyIsAlive = false;  
        enemyHP = 0;  
    }  
    else {  
        enemyIsAlive = true;  
    }  
}
```

oscar molina

LA VIDA DEL HEROE

```
void checkHeroStatusLive(int& pHeroHP, bool& pHeroIsAlive, int& penemyDamage, string penemyName) {  
    if (pHeroHP <= 0) {  
        cout << "!! Tu " << penemyName << " Te ha mandado a por el pan.\n";  
        pHeroHP = 0;  
        pHeroIsAlive = false;  
    }  
    else {  
        cout << "!! Tu " << penemyName << " te ha hecho una putada de " << penemyDamage << " puntos sobre Charlas Paternalistas.\nTe quedan " << pHeroHP << " de paciencia.\n";  
        pHeroIsAlive = true;  
    }  
}
```

oscar molina

```
void AttackHero(int& damage, int& live) {  
    live = live - damage;  
}  
  
int enemySelector() {  
    cout << "Que familiar odias mas ?\n";  
    if (enemyIsAlive == true && enemyIsAlive2 == true) cout << "1. " << enemyName << " 2. " << enemyName2 << "\n";  
    else if (enemyIsAlive == true && enemyIsAlive2 == false) cout << "1. " << enemyName << "\n";  
    else if (enemyIsAlive == false && enemyIsAlive2 == true) cout << "2. " << enemyName2 << "\n";  
  
    int eleccion;  
    cin >> eleccion;  
  
    if (eleccion == 1)  
    {  
        return 1;  
    }  
    else if (eleccion == 2)  
    {  
        return 2;  
    }  
}  
  
void checkEnemyStatus(int& enemyHP, bool& enemyIsAlive) {  
    if (enemyHP <= 0) {  
        enemyIsAlive = false;  
        enemyHP = 0;  
    }  
    else {  
        enemyIsAlive = true;  
    }  
}
```

oscar molina

Partes del código pasado por referencia.

```
void checkHeroStatusLive(int&pheroHP, bool&pheroIsAlive, int&penemyDamage, string penemyName) {
    if (pheroHP <= 0) {
        cout << "!! Tu " << penemyName << " Te ha mandado a por el pan.\n";
        pheroHP = 0;
        pheroIsAlive = false;
    }
    else {
        cout << "!! Tu " << penemyName << " te ha hecho una putada de " << penemyDamage << " puntos sobre Charlas Paternalistas.\nTe quedan " << pheroHP << " de paciencia.\n";
        pheroIsAlive = true;
    }
}
```

```
if (enemyIsAlive == true && enemyIsAlive2 == true) {
    enemyDamage = 1 + (rand() % 100);
    heroHP = heroHP - enemyDamage;

    if (heroHP <= 0) {
        heroHP = 0;
        heroIsAlive = false;
        cout << "El " << enemyName << " Te ha mandado a dormir.\n";
    }
    else {
        cout << "El " << enemyName << " Te ha hecho un ataque de " << enemyDamage << " puntos de charla politica.\nTe quedan " << heroHP << " de paciencia.\n";
        system("pause");
    }

    enemyDamage2 = 1 + (rand() % 100);
    heroHP = heroHP - enemyDamage2;

    if (heroHP <= 0) {
        heroHP = 0;
        heroIsAlive = false;
        cout << "La " << enemyName2 << " Te ha mandado a por el pan.\n";
    }
    else {
        cout << "La " << enemyName2 << " te ha hecho un ataque de " << enemyDamage2 << " puntos sobre El diario de Ana Rosa.\nTe quedan " << heroHP << " de paciencia.\n";
        system("pause");
    }
}
```

GRACIAS A PASARLO POR REFERENCIA LA PARTE EN LA QUE EL HEROE ATACA AL ENEMIGO SOLO CON PONER AttackHero(tortazo,enemyHP2) ya podemos llamar a todo el código de fuera

```
//////////ATAQUE TORTAZO ENEMIGO 2
if (eleccionAtaque2 == 3 && contTortazo != 0) {
    cout << "Has elegido ataque " << "Tortazo" << "\n";
    AttackHero(tortazo, enemyHP2);
    contTortazo = contTortazo - 1;
    checkEnemyStatus(enemyHP2, enemyIsAlive2);
    if (enemyIsAlive == false) {
        cout << "Has mandado al sillón a la " << enemyName2 << "\n";
    }
    else {
        cout << "A la Suegra le quedan " << enemyHP2 << " de vida.\n";
        system("pause");
    }
}
else if (contTortazo == 0) {
    cout << "Te has quedado sin MANOS.\nPIERDES TURNO\n";
    system("pause");
}
```

```

68
69
70
71
72
73
74
75
76
77
78
79
80
81
82
83
84
85
86
87
88
89
90
91
//ATAQUE TORTAZO ENEMIGO 2

if (eleccionAtaque2 == 3 && contTortazo != 0) {

    cout << "Has elegido ataque " << "Tortazo" << "\n";

    enemyHP2 = enemyHP2 - tortazo;
    contTortazo = contTortazo - 1;

    if (enemyHP2 <= 0) {
        enemyIsAlive2 = false;
        cout << "Has mandado al sillón a la " << enemyName2 << "\n";
    }
    else {
        cout << "A la Suegra le quedan " << enemyHP2 << " de vida.\n";
    }
    system("pause");
}
else if (contTortazo == 0) {

    cout << "Te has quedado sin MANOS.\nPIERDES TURNO\n";
    system("pause");
}
}
}

```

oscar molina

De manera muy resumida gracias a que lo hemos pasado por referencia el checkHeroStatusLive queda así de resumido:

```

//ATAQUE CON ENEMIGO UNO VIVO
else if (enemyIsAlive && enemyHP2 >= 0) {
    enemyDamage = 1 + (rand() % 100);
    heroHP = heroHP - enemyDamage;
    checkHeroStatusLive(heroHP, heroIsAlive, enemyDamage, enemyName);
    system("pause");
}

```

oscar molina

```

//ATAQUE CON ENEMIGO UNO VIVO
}
else if (enemyIsAlive && enemyHP2 >= 0) {
    enemyDamage = 1 + (rand() % 100);
    heroHP = heroHP - enemyDamage;

    if (heroHP <= 0) {
        heroHP = 0;
        heroIsAlive = false;
        cout << "El " << enemyName << " te ha mandado a por el pan.\n";
    }
    else {
        cout << "El " << enemyName << " te ha hecho un ataque de " << enemyDamage << " puntos de charla sobre Castores.\nTe quedan " << heroHP << " de paciencia.\n";
        system("pause");
    }
}

```

oscar molina