

Relatório projeto POO

Professora Rita Peixoto

Afonso Taveira 99198

Pedro Cruz 99379

Caminhos alternativos/não óbvios usados na realização do jogo:

HeathBar: Criamos uma classe HealthBar para demonstrar a vida do herói.

Catchables: classe abstrata com duas funções para ações, apanhar() e drop(), juntamente com o inventário, feito através de um vetor[3]. Fizemos uma função auxiliar para obter qual o slot do inventário disponível. Dentro de cada objeto do tipo Catchable é especificado a forma como da um utiliza as funções apanhar(),drop(), etc.

HealingPotion: o nosso herói apanha a poção de cura e usa-a imediatamente, gastando-a.

Hero: temos várias funções na classe Hero que correspondem àquilo que ele faz: mover-se, atacar, apanhar e largar objetos e abrir portas.

Door: as nossas portas abrem-se quando tentamos entrar nelas e temos a chave correta; a porta abre-se, mas só mudamos de sala quando caminhamos para cima da porta aberta.

MovableElements: classe abstrata onde está o código base das funções move() e attack() dos objetos que se movem.

As outras classes são claras e estão de acordo como se encontram no enunciado.

Diagrama UML das classes: (Figura 1)

