

FUNZIONI DEL COMBATTIMENTO

Funzione “attaccare”

Input

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
utente	Contiene informazioni sul personaggio controllato dall'utente, tra cui la stanza in cui ci si trova.	player	
nemico_qualunque	Contiene informazioni sul nemico.		
turno	Indica chi è tra il mostro o l'utente ad attaccare.	Intero	=0 turno giocatore =1 turno nemico

Output

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo

Dati di lavoro

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
vita_temp	Valore che indica la un valore della vita	Intero	$0 \leq \text{vita_temp} \leq \text{get_max_hp}(\text{nemico_qualunque})$

```
SE (turno = 0)
    ALLORA
        Vita_temp := get_current_hp_utente (utente)
        Set_current_hp_utente (utente)
    ALTRIMENTI
        SE(turno = 1)
            Vita_temp := get_current_hp_nemico (nemico_qualunque)
            Set_current_hp_nemico (nemico_qualunque)
        FINE SE
    FINE SE
```

FUNZIONI DEL COMBATTIMENTO

Funzione “schivare”

Input

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
utente	Contiene informazioni sul personaggio controllato dall'utente, tra cui la stanza in cui ci si trova.	player	
nemico_qualunque	Contiene informazioni sul nemico.		
turno	Indica chi è tra il mostro o l'utente ad attaccare.	Intero	=0 turno giocatore =1 turno nemico

Output

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo

Dati di lavoro

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
vita_temp	Valore che indica la un valore della vita	Intero	$0 \leq \text{vita_temp} \leq \text{get_max_hp}(\text{nemico_qualunque})$

```
SE (turno = 0)
    ALLORA
        Vita_temp := get_current_hp_utente (utente)
        Set_current_hp_utente (utente)
    ALTRIMENTI
        SE(turno = 1)
            Vita_temp := get_current_hp_nemico (nemico_qualunque)
            Set_current_hp_nemico (nemico_qualunque)
        FINE SE
    FINE SE
```

FUNZIONI DEL COMBATTIMENTO

Funzione “parare”

Input

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
utente	Contiene informazioni sul personaggio controllato dall'utente, tra cui la stanza in cui ci si trova.	player	
nemico_qualunque	Contiene informazioni sul nemico.		
turno	Indica chi è tra il mostro o l'utente ad attaccare.	Intero	=0 turno giocatore =1 turno nemico

Output

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo

Dati di lavoro

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
vita_temp	Valore che indica la un valore della vita	Intero	$0 \leq \text{vita_temp} \leq \text{get_max_hp}(\text{nemico_qualunque})$
danno	Valore che indica il danno che infligge uno dei due combattenti	Intero	$4 \leq \text{danno} \leq 8$

SE (turno = 0)

ALLORA

Danno := get_danno_nemico(nemico_qualunque)

vita_temp := get_current_hp_utente (utente)

vita_temp := vita_temp - danno

Set_current_hp_utente (utente)

ALTRIMENTI

SE(turno = 1)

Danno := get_danni_inflitti (utente)

Vita_temp := get_current_hp_nemico (nemico_qualunque)

vita_temp := vita_temp - danno

Set_current_hp_nemico (nemico_qualunque)

FINE SE

FINE SE

FUNZIONI DEL COMBATTIMENTO

Funzione “usare pozione”

Input

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
utente	Contiene informazioni sul personaggio controllato dall'utente, tra cui la stanza in cui ci si trova.	player	

Output

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
Esito	Valore che indica quanti Hp hai recuperato	intero	$0 < \text{esito} < \text{get_max_hp}(\text{nemico_qualunque})/2$

Dati di lavoro

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
vita_temp	Valore che indica la un valore della vita	Intero	$0 \leq \text{vita_temp} \leq \text{get_max_hp}(\text{nemico_qualunque})$
vita_temp1	Valore che indica la un valore della vita	Intero	$0 \leq \text{vita_temp1} \leq \text{get_max_hp}(\text{nemico_qualunque})$

`vita_temp1 := get_current_hp_utente(utente)`

`vita_temp := get_current_hp_utente(utente)`

`vita_temp := vita_temp + get_max_hp_utente(utente)/2`

`SE(vita_temp > get_max_hp_utente(utente))`

`ALLORA`

`vita_temp = get_max_hp_utente(utente)`

`ALTRIMENTI`

`FINE SE`

`esito = vita_temp - vita_temp1`

`set_current_hp_utente(utente, vita_temp)`

FUNZIONI DEL COMBATTIMENTO

Funzione “penitenza”

Input

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
utente	Contiene informazioni sul personaggio controllato dall'utente, tra cui la stanza in cui ci si trova.	player	
nemico_qualunque	Contiene informazioni sul nemico.		
turno	Indica chi è tra il mostro o l'utente ad attaccare.	Intero	=0 turno giocatore =1 turno nemico

Output

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo

Dati di lavoro

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
vita_temp	Valore che indica la un valore della vita	Intero	$0 \leq \text{vita_temp} \leq \text{get_max_hp}(\text{nemico_qualunque})$
Danno_nemico	Valore che indica il danno che infligge il nemico	Intero	$4 \leq \text{danno} \leq 8$
Danno_giocatore	Valore che indica il danno che infligge il giocatore	intero	$4 \leq \text{danno} \leq 8$

```
SE (turno = 0)
    ALLORA
        vita_temp := get_current_hp_utente(utente)
        vita_temp := vita_temp - danno_nemico
        set_current_hp_utente(utente, vita_temp)
    ALTRIMENTI
        SE (turno = 1)
            ALLORA
                vita_temp := get_current_hp_nemico(nemico_qualunque)
                vita_temp := vita_temp - danno_ply
                set_current_hp_nemico(nemico_qualunque,vita_temp)
            ALTRIMENTI
        FINE SE
    FINE SE
```

FUNZIONI DEL COMBATTIMENTO

Funzione “mossa_mostro”

Input

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
------	-------------	------	---------

Output

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
esito	Valore che indica quale azione compirà il nemico	Intero	=0 subisce l'attacco =1 schiva l'attacco =2 para l'attacco

esito := RANDOM(0,2)

Funzione “riesci_a_schivare”

Input

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
nemico_qualunque	Contiene informazioni sul nemico.		

Output

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
esito	Valore che indica cosa succederà dopo un'azione	intero	=0 non schivi l'attacco =1 schivi l'attacco =2 pari l'attacco

Dati di lavoro

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
valore	Valore che indica la un valore della vita	Intero	$0 \leq \text{Valore} < 17$

valore := RANDOM(0,16)

SE (valore < get_danno_nemico(nemico_qualunque))

 ALLORA

 Esito := 0

 ALTRIMENTI

 SE (valore > get_danno_nemico(nemico_qualunque))

 ALLORA

 Esito := 1

 ALTRIMENTI

 SE (valore = get_danno_nemico(nemico_qualunque))

 ALLORA

 Esito := 2

 FINE SE

 FINE SE

FINE SE