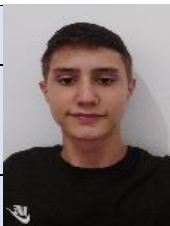
	M5 - ENTORNOS DE DESARROLLO			
	UF2. Optimització de programari			
Entrega - M05-M16-UF2-Pr4-Refactorizacion-de-codigo				
Apellidos: Frias Rodriguez		Nombre: Ruben		Fecha: 13/01/2023

Refactorización del Código del Videojuego

1. Usar las variables/parámetros por referencia para crear funciones globales donde creáis oportuno de vuestro código. (5p)

En mi código he usado variables/parámetros por referencia en las siguientes partes del código.

Primero he pasado por referencia los daños que nos hace los enemigos para ello he creado un parámetro por referencia.

```
int heroatack(int& enemyLive3) {
    enemyLive3 = enemyLive3 - heroDamage;
    return enemyLive3;
}
```

Ruben Frias

```
if (election == 1)
{
    //ESTO ES UN PARAMETRO POR REFERENCIA
    heroatack(enemyLive);
}
else if (election == 2)
{
    //ESTO ES UN PARAMETRO POR REFERENCIA
    heroatack(enemyLive2);
}
```

Ruben Frias

He hecho este parámetro por referencia para comprobar si he derrotado al enemigo y así reducir el código y para ello he utilizado el parámetro de referencia.

```
//ESTO ES UN PARAMETRO POR REFERENCIA
bool checkenemyalive(int& enemyLive3, bool enemyIsAlive3) {
    if (enemyLive3 <= 0) {
        enemyLive3 = 0;
        cout << "\nHas derrotado al enemigo\n";
        return false;
    }
    else {
        return true;
    }
}
```

Ruben Frias

2. Modificar el código para mejorarlo, usando lo aprendido en M3 y M5/M16 desde el desarrollo de la PR3 **(3p)**

No he modificado el código ya que creo que el código se lee correctamente en el estado que esta. Y por ello no he hecho cambios notorios si cambios pequeños.

3. Subir a GIT el juego, teniendo en cuenta los parámetros del apartado de **Entrega de la Actividad PR4. (2p)**