

	M05 - ED		Foto
	Práctica4		
Refactorización de código			
Apellidos: Martínez Alcántara	Nombre: Rubén	Fecha:	12/01/2023

Se han insertado las siguientes funciones para refactorizar el código:

#### Funciones

- ✚ **void startGame ()**: incluye la INTRO del juego.
- ✚ **void final()**: incluye el final del juego.
- ✚ **void GameOver()**: incluye final del juego si héroe pierde.
- ✚ **void enemyAbilityUse()**: incluye el texto del ataque de los enemigos. Si están los dos vivos o si uno de los dos está vivo.
- ✚ **void enemyChoose()**: incluye la elección de ataque a enemigos. Si están los dos vivos o si uno de los dos está vivo.
- ✚ **void hpHero()**: incluye el texto con los puntos de vida que le queda al héroe.

#### Funciones por referencia

- ✚ **void attack(int& damage, int& hp)**: incluye el cálculo de daño tanto del héroe a los enemigos como el de los enemigos al héroe.
- ✚ **void abilityChoose(string& enemyName)**: incluye la elección de la habilidad del héroe que se quiere utilizar.
- ✚ **void abilityUse(string& heroAbility, string& enemyName)**: incluye el uso de cualquier habilidad escogida del héroe con cualquiera de los enemigos a atacar.
- ✚ **void enemyHP (string& enemyName, int& hp)**: incluye el texto de los puntos de vida que le quedan a cada enemigo después de un ataque.
- ✚ **void enemyDie(string& enemyName)**: incluye el texto al matar a cualquiera de los dos enemigos.
- ✚ **bool status(int& hp)**: devuelve "true" o "false" dependiendo si la vida es inferior o igual a cero o no. Esta función sustituye a las tres funciones booleanas del estado de cada enemigo:
  - (a) bool statusEnemy1()
  - (b) bool statusEnemy2()
  - (c) bool statusHero()