Dokumentacja- Piotr Matecki s19367.

Zadanie poprawkowe z przedmiotu języki programowania portali internetowych.

Opis klas zawarte w projekcje:

**Creature** – gówna klasa rodzic

**Witcher** – klasa odpowiedzialna za statystyki wiedzmina, dziedziczy z creature

**Elixir** – klasa odpowiedzialna za eliksiry

Funkcje zawarte w projekcje:

**Klasa creature**

Getery : odpowiedzialne za wywołanie wartości danej zmiennej w obiecie

Setery : odpowiedzialne za przypisanie wartości do danej danej w obiekcie

functiongetap($zratt, $zrobr) – funkcja odpowiedzialna za przypisanie ap

function SK($zratt, $zrobr) – oblicza szanse na atak na podstawie określonego algorytmu

**Klasa witcher**

function def() ustawia parametry obrony

functiongetdef()zwraca bonus za obrone

functiondefcap()prawdza czy jest aktywny bonus obrony

functiondel\_defcap()usuwa aktywny bonus obrony

functionCheckPass()sorwadza czy gracz spasowal

functiondepass()\* usuwa aktywny pass

c function pass()ustawia pass na true, zwiekszaap++

**Klasa eliksir**

function show()Pokazuje posiadany eliksir

functioncheckEx()sprawdza czy jest eliksir

function drink()wypicie eliksiru

functionwtf()zwraca aktualny eliksir

functiontempwtf()wraca eliksir ktoryzostal ostatnio wypity

functionbonusCheck ($param)sprawdza bonus za eliksir