Dokumentacja zadania poprawkowego z przedmiotu języki programowania portali internetowych

– Piotr Matecki s19367

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++

GetArmor – zwraca pancerze

SetArmor – wpisuje pancerz

AddGold – przypisuje zloto do postaci

showGold – pokazuje zloto postaci

lvlcheck – sprawdza czy postacosiagnela nowy poziom

showexp – pokazuje aktualną ilość doświadczenia

showexpMax – pokazuje maxymalna poziom doświadczenia

getExpMax – przypisuje wartość do maksymalnego poziomu doświadczenia

Getexp – przypisuje wartość do doświadczenia

incLVl – zwiększa poziom o 1

showlvl – pokazuje poziom postaci

**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

Sql.php

Con – funckja do łączenia się z bazą danych

GetPacket – funkcja zwracająca paczkę z bazy danych

GetValue – funkcja zwracająca wartość z BD

Ex – funkcja wykonująca zapytanie do BD (np. update)