

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΑ	ID
Χριστοφόρος Κλάδης	115201600068
Ιωάννης Χαλδέζος	1115201600118

Καλό είναι οι είσοδοι του χρήστη από το πληκτρολόγιο να είναι ότι του ζητείται!!! Υπάρχουν δίχτυα ασφαλείας αλλά καλό είναι να μην γίνουν μεγάλες παρεκτροπές.

wasd q quit i checkinventory c checkstats u use m market p printmap e equip

Ο χρήστης διαλέγει πόσους ήρωες θα έχει, την εξειδίκευση του κάθε ήρωα(Warrior, Sorcerer, Paladin) και τα ονόματά τους. Υπάρχει η κλάση Character. Η Character περιέχει έναν Warrior, Sorcerer, Paladin και μια μεταβλητή που

υποδεικνύει τι από [αυτά τα τρία](#) μετράει. Έπειτα υπάρχει ένα vector απο Characters οπότε ο χρήστης φτιάχνει σε αυτό από 1 μέχρι 3 ήρωες, οι οποίοι έχουν την εξειδίκευση που επιλέγει κάθε φορά ο χρήστης.

Στην Grid ο χρήστης μπορεί να εισάγει w, a, s, d, για κίνηση πάνω, αριστερά, κάτω, δεξιά.

Στο Grid ο χρήστης μπορεί επίσης να εισάγει q : Quit Game

i : Check Inventory

c : Check Stats

u : Use Potion

e : Equip weapon/armor

p : print map

Στο market στο χάρτη εμφανίζεται ως T. Ο χρήστης πρέπει να πάει σε ένα τετραγωνάκι ΔΙΠΛΑ του και να πατήσει m

Στην μάχη εμφανίζονται από 1 μέχρι 3 Enemy. Η κλάση Enemy περιέχει έναν Dragon, Exoskeleton, Spirit και μια μεταβλητή που υποδεικνύει τι από [αυτά τα τρία](#) μετράει.

Τυχαία ο κάθε Enemy θα εμφανιστεί ως Dragon, Exoskeleton, ή Spirit. ΥΠΑΡΧΟΥΝ κλάσεις Hero και Monster με τα Warrior, Sorcerer, Paladin / Dragon, Exoskeleton, Spirit να είναι υποκλάσεις τους.

Στη μάχη πρώτα επιλέγει ο κάθε ήρωας τι θα κάνει και μετά επιτίθενται τα τέρατα. Έπειτα γίνεται η αναπλήρωση ζωής και μαγικής ενέργειας και πάλι απ'την αρχή.

Στην μάχη οι είσοδοι που μπορούν να χρησιμοποιηθούν είναι 1,2,3,4,5,q. Μέσα στην μάχη εξηγείται τη κάνει η κάθε είσοδος.

Ο κάθε χαρακτήρας έχει στην αρχή ιδιωτικά ένα Weapon και μία Armor. Τα Potion και Spell, είναι κοινόχρηστα. Τα Potion έχουν πάντα απαίτηση επιπέδου 1.