

Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός

Προσχέδιο υλοποίησης Εργασίας

Θα χρησιμοποιηθούν 5 κλάσεις:

1. Η βασική κλάση πρόγονος (Ancestor). Με protected μέλη: το επίπεδο της υγείας, τη ποσότητα γιατρικού, το επίπεδο δύναμης και το επίπεδο άμυνας. Με public μέλη: τον constructor του Ancestor και τις μεθόδους `get_health()`, για να παίρνουμε το επίπεδο της υγείας και `check_dead()`, για να ελεγχουμε αν η οντότητα έχει πεθάνει.
2. Η υποκλάση Vampire που κληρονομεί τις μεθόδους και τις ιδιότητες της κλάσης Ancestor. Στο public μέλος θα υπάρχει ο constructor `Vampire()`, η μέθοδος για την κίνηση του Vampire στο χάρτη, `movement()`.
3. Η υποκλάση Werewolve που κληρονομεί τις μεθόδους και τις ιδιότητες της κλάσης Ancestor. Στο public μέλος θα υπάρχει ο constructor `Werewolve()`, η μέθοδος για την κίνηση του Werewolve στο χάρτη, `movement()`.
4. Η κλάση Avatar.
5. Η κλάση map για την υλοποίηση του πλαισίου που θα κινούνται οι οντοτητες.

Θα χρησιμοποιηθεί καθολική συνάρτηση `interact` για την περίπτωση που μια οντότητα επιλέξει να επιτεθεί σε μια άλλη ή θελήσει να προσφέρει γιατρικό σε μια διπλανή οντότητα ίδιου τύπου.