

# ΠΡΟΣΧΕΔΙΟ

Πρασιανάκης Στυλιανός

AM:1115201700233

[sdi1700233@di.uoa.gr](mailto:sdi1700233@di.uoa.gr)

6<sup>ο</sup> έτος

Παντελάκης Γεώργιος

AM: 1115201900140

[sdi1900140@di.uoa.gr](mailto:sdi1900140@di.uoa.gr)

4<sup>ο</sup> έτος

(Χρησιμοποιούμε παρέλθοντικό χρόνο γιατί δεν είχαμε γράψει προσχεδιο πριν ξεκινήσουμε. Νομίζαμε οτι δεν θα προλαβαίναμε να γράψουμε τον κώδικα πριν την διορία. Σας ζητούμε συγγνώμη και θα είμαστε πιο αναλυτική στο pdf ανάλυσης του κώδικα. Ως προς την υλοποίηση θα είμαστε ειλικρινής .Δεν κάναμε χρονοπρογραμματισμό. Θέλαμε απλά να προλάβουμε να γράψουμε τον κώδικα. Και πάλι θα είμαστε περιγραφικοί στο PDF της τελικής αναφοράς αφού τελικά προλάβαμε την διορία.Παρακάτω σας παρουσιάζουμε τις αρχικές μας σκέψεις.

## ΣΥΝΑΡΤΗΣΕΙΣ

Για αρχή σκεφτήκαμε να φτιάξουμε δύο μεγάλες συναρτήσεις start(που θα αρχικοποιήσει τον χάρτη) και μια συνάρτηση play (που θα αντικατοπτρίζει τον γύρο).

## ΚΛΑΣΕΙΣ

Μια υπερκλάση figures που θα κληρονομείται απο τις υποκλάσεις Vampires,Warewolves,Avatar. Θα βάζαμε τα χαρακτηριστικά που περιγράφει η εκφωνηση στην υπερκλάση. Είχαμε σκεφτεί να φτιάξουμε constructors και accessors σε κάθε κλάση και να κάναμε ενθυλάκωση των χαρακτηριστικών των κλάσεων.