

WnV _the_game

(Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός, εαρινό εξάμηνο 2022)

Προσχέδιο παιχνιδιού

Αρχικά έχουμε μια υπερκλάση την **unit(x,y,type)** η οποία έχει ορίσματα τις συντεταγμένες των στοιχείων και το είδος τους (0:avatar, 1:vampire, 2:werewolf, 3:water, 4:tree).

Επίσης τις υποκλάσεις **monsters(type)**, η οποία όταν καλείται θα αρχικοποιεί το γιατρικό την δύναμη και την ασπίδα του τέρατος, και την **avatar(team)** με όρισμα την ομάδα την οποία υποστηρίζει ο παίκτης.

Οι βασικές συναρτήσεις οι οποίες θα χρησιμοποιήσουμε είναι οι εξής:

Η **createmap(x,y)** η οποία θα δημιουργεί τον χάρτη διαστάσεων(x,y) και θα τοποθετεί μέσα όλα τα στοιχεία.

Η **moveavatar()** η οποία θα επιτρέπει στον παίκτη να κινεί το avatar του και να χρησιμοποιεί τα φίλτρα.

Η **action(monster)** η οποία θα παίρνει σαν όρισμα μια οντότητα(vampire ή werewolf) και θα τη μετακινεί, θα καθορίζει αν θα επιτεθεί και αν χρειάζεται να δώσει γιατρικό.

Η **checkwin()** που θα ελέγχει αν κάποια ομάδα έχει νικήσει.

Η **updatemap()** η οποία θα ενημερώνει κάθε κάποιο χρονικό διάστημα το πεδίο(χάρτη) με βάση την παρούσα κατάσταση και θέση όλων των στοιχείων.

Η **endgame(key)** η οποία θα επιτρέπει στον παίκτη όποτε το θελήσει να τερματίσει το παιχνίδι.

Η **pausegame(key)** η οποία θα επιτρέπει στον παίκτη όποτε το θελήσει να πατήσει παύση στο παιχνίδι και να εμφανιστούν στην οθόνη πληροφορίες όπως:
αριθμός ενεργών Vampires,
αριθμός ενεργών Werewolves,
αριθμός μαγικών φίλτρων που διαθέτει ο avatar.