

Προσχέδιο σχεδίασης του λογισμικού

- Καθολικές Συναρτήσεις:
 1. LoadTextures
 2. CheckCollisionsRectangles
 3. CheckCollisionTerrain
 4. HealTeammate
 5. Damage
 6. CheckCollisions
 7. DayNightCycle
 8. LoadEntites
 9. DeallocateMem
 10. LoadTerrain
 11. LoadPotion
 12. LoadAvatar
 13. MoveWerewolves
 14. MoveVampires
 15. CheckAvatarCollisions
 16. AOE_HEAL
 17. UpdateAvatar
 18. UpdateEntities
 19. PauseGame
 20. VolumeCheck
 21. EndGame
 22. CreateWindow

- Κλάσεις:

```
class Position{
    float x;
    float y;
};

class Rec{
    Texture2D texture;
    Rectangle source;
    Vector2 position;
    Color tint;
};

class Textures{
    Texture2D T1;
    Texture2D T2;
```

Προσχέδιο σχεδίασης του λογισμικού

```
Texture2D T3;
Texture2D T4;
Texture2D T5;
Texture2D T6;
};

class Potion{
    Position position;
    Texture2D texture;
    bool Existance;
};

class Entity{
    string name;
    int PotionCount;
    int Number;
};

class Avatar: public Entity{
    const char* Team;
    Texture2D texture;
    Vector2 z;
};

class Werewolf: public Entity{
    int Health;
    int Damage;
    int Defense;
    bool isDead;
};

class Vampire: public Entity{
    int Health;
    int Damage;
    int Defense;
    bool isDead;
};

class Terrain{
    Texture2D texture;
    Vector2 TerPos;
    Color tint;
};
```

Προσχέδιο σχεδίασης του λογισμικού

```
class Game{
    Rec** Rectangles;
    Avatar avatar;
    Werewolf* werewolf;
    Vampire* vampire;
    Potion potion;
    Terrain *Terrains;
    float Speed;
    int Time;
};
```

Σημείωση: Το γνωρίζουμε ότι το pdf είναι 2.5 σελίδες αλλά έπρεπε να αναφέρουμε όλες τις συναρτήσεις, όλες τις κλάσεις και όλα τα μέρη τους. Στις κλάσεις δεν έχουν αναφερθεί οι μέθοδοι και ο τύπος της μεταβλητής (public, protected, private).