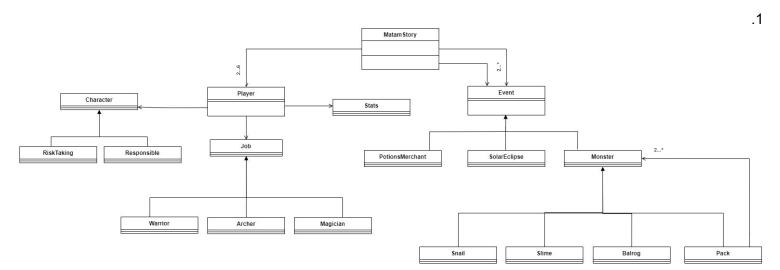
MatamStory



Design Patterns .2

Composite מכיל Monster עבור הבנייה של Monster והוספה של וקטור של Monster לתוך Composite מכיל ווקטור של Monster

Job: ב-Job וב-Job למתודות השונות התלויות בתכונות הדמות, כמו סוחר שיקויים, יכולת קרב או SolarEclipse השינויים בערכים של השחקן יקבעו לכל פעולה לפי התכונות של אותו solarEclipse השינויים בערכים של השחקן (למשל כשנקרא לפונקציה solarEclipseEffect אז לכל השחקנים תרד נקודת כוח, ואצל הקוסם המתודה הזאת נדרסת ומעלה נקודת כוח).

command: במתודה applyEvent של המחלקה Event, כאשר מופעלת המתודה על שחקן כלשהו במתודה על שחקן כלשהו ורשים במתודה Event (לדוגמא היא מתבצעת שונה לכל אירוע, בהתאם לסוג האירוע, כאשר כל האירועים יורשים מSlime (לדוגמא Slime אם האירוע הוא Slime, אז תופעל המתודה Slime של Slime.

יוצר job, event, player, monster, character עבור הבנייה של עצמים מסוג Factory : של וקטורי Events בתוך Players בתוך Players, הממסוגים של כל אחד מהסוגים הנ"ל יוצר Players ו-Players בתוך מתאים לקלט שהתקבל באמצעות שימוש בקשש שהמפתחות הם הסוגים השונים של פוינטר מתאים לקלט שהתקבל באמצעות שימוש בעפחד בעמים כstring (שתשתמש גם בעמים בbbFactory) ואת players (בנה באמצעות PlayerFactory (שתשתמש גם בעום CharacterFactory)

- 3. במידה ונצטרך להוסיף Rogue בתור עבודה חדשה למשחק, נוסיף מחלקה בשם Rogue שתירש מידה ונצטרך להוסיף Bonster בתור עבודה חדשה למשחק, נוסיף מחלקה Monster (או רק Jelayer את מתודת lostBattle של המחלקה לנזק, כי נעדיף לא להשתמש במחלקה Monster אלא אם נהיה את ציון הקרב של המפלצת בנוסף לנזק, כי נעדיף לא להשתמש במחלקה Rogue אלא אם נהיה חייבים) וממנה תוציא את שדה ה-Damage (כמו במימוש הנוכחי) אבל עבור combatPower, נבדוק את התנאי המבוקש (האם לשחקן יש חצי או פחות מציון הקרב של המפלצת) ונפעל בהתאם (נקיים את סיום הקרב ללא נזק או שלל).
- 4. במידה ונרצה להוסיף אירוע חדש בשם השראה שמימית שבו דמות מחליפה את עבודתה לעבודה אקראית חדשה, נצטרך להוסיף מחלקה שיורשת מדevent ולדרוס את applyEvent במחלקה אקראית חדשה, נצטרך להוסיף מחלקה שיורשה שקיבלנו, כלומר ניצור מצביע חדש בעזרת החדשה ולהחליף את המצביע הישן בחדש, כל שאר המימוש ישאר כשהיה.

6.3 תחרות מימז:

