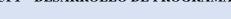


M16 ENTORNO DE DESARROLLO

UF1 - DESARROLLO DE PROGRAMA





Apellidos: ChenNombre: ZhenouFecha:
12/01/2023



1ASIX

Cambios realizados en el código.

En nuestro booleano checkEnemyAlive() ponemos un valor de retorno para tener una única función que revise el estado de los dos enemigos.

```
bool checkEnemyAlive(int enemyHP) {
    if (enemyHP <= 0)
    {
        return false;
    }
    else {
        return true;
    }
}</pre>
```

```
enemyStatus = checkEnemyAlive(enemyHp);
enemy2Status = checkEnemyAlive(enemyHP: enemy2Hp);

Zhenou Chen
```

 En nuestro void attackEnemy() ponemos tres parámetros por referencia, para identificar a que enemigo vamos a atacar.

void attackEnemy(int& enemysHp, int& herosHp, string& enemysNm) {

```
if (finalChoose == 1)
{
   attackEnemy(& enemysHp: enemyHp, & herosHp: heroHp, & enemysNm: enemyNm);
}
else
{
   attackEnemy(& enemysHp: enemy2Hp, & herosHp: heroHp, & enemysNm: enemy2Nm);
```

Zhenou Chen