
	M16 ENTORNO DE DESARROLLO		
	UF1 – DESARROLLO DE PROGRAMA		
Act: Refactorización del código			
Apellidos: Chen	Nombre: Zhenou	Fecha: 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;
    }
}
```

Zhenou Chen

```
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) {
```

Zhenou Chen

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

Zhenou Chen