

## **SE2: Esercitazione 1/3/2012 (a.k.a di elfi, nani ed orchi non se ne puo' piu')**

Si parta dal programma sviluppato la settimana scorsa, ma si aggiungano le seguenti varianti.

- 1) E' necessario sviluppare una gerarchia di classi per definire le funzionalita' comuni a tutti i pezzi e le specificita' di ogni pezzo
- 2) E' necessario sviluppare una gerarchia di classi per definire le caratteristiche comuni ad ogni casella/cella e le specificita' delle diverse tipologie di cella/casella.
- 3) I pezzi sono caratterizzati anche da un valore di movimento (4 elfi, 3 orchi, 2 nani)
- 4) I pezzi sono caratterizzati da modificatori di movimento: elfi +50% nei boschi; orchi + 66% di notte, -33% di giorno; nani + 100% in montagna.

Si generi una mappa casuale come nell'esercizio precedente.

Si calcolino le forze presenti in ciascuna casella (come nell'esercizio precedente) ma, prima di risolvere il combattimento, i pezzi in difficolta' (quelli che subirebbero danni) fuggono in direzione scelta in modo da poter arrivare alla massima distanza possibile dalla casella di partenza.

Effettuati i movimenti di fuga, si ricalcolino le forze in campo e si risolva il combattimento con il nuovo posizionamento dei pezzi.