

Język programowania: Java

Temat

Wojownicy oraz potwory, którzy walczą między sobą. Użytkownik może wybrać ilość wojowników oraz potworów (np. łuczników czy barbarzyńców). Każda klasa ma inną ilość zdrowia, czy siłę oraz lepiej radzi sobie z innymi rodzajami przeciwników. Użytkownik zadaje wielkość planszy. Dostępnych będzie kilka różnych klas obiektów (np. smok, goblin czy barbarzyńca). Celem symulacji jest sprawdzenie, która postać poradzi sobie najlepiej ze wszystkich na planszy przy zadanych ilościach. Na koniec program podsumuje ilość śmierci każdej klasy oraz ile przeżyło ze zwycięskiej. Na planszy będą dostępne „boosty” czyli ulepszenia dla postaci takie jak leczenie, które będzie zwiększać zdrowie czy trucie, które będą ich zabijać. Wszystkie postacie będą miały swój „level” od którego będzie zależeć jego siła ataku. Poziom będzie się zwiększał w momencie napotkania dwóch takich samych postaci na jednym polu. Przykładem dziedziczenia klas będą wspólne elementy wszystkich potworów takie jak ich zdrowie obrażenia czy poziom.