

Język programowania: Java

Wojownik, który walczy z potworami. Użytkownik może wybrać klasę wojownika (np. łucznik czy piechur). Każda klasa ma inną ilość zdrowia oraz lepiej radzi sobie z innymi rodzajami przeciwników. Użytkownik zadaje wielkość planszy oraz liczbę potworów (przeciwników). Dostępnych będzie kilka różnych klas przeciwników (np. smok, goblin czy barbarzyńca), każdy przeciwnik zadaje różne obrażenia oraz może mieć różny zasięg obrażeń podobnie jak sami wojownicy. Celem symulacji jest sprawdzenie do jakiej ilości przeciwników oraz jakiej klasy, wojownik zdoła pokonać wszystkich na planszy. Na koniec program podsumuje ilość zabitych przeciwników oraz ile życia zostało wojownikowi (jeżeli przeżyje). Przeciwnicy będą mieli szansę na zadanie krytycznych obrażeń tzn. które będą większe niż ich standardowe uderzenie. Na planszy będą dostępne „boosty” czyli ulepszenia dla wojownika takie jak leczenie, które będzie zwiększać zdrowie wojownika czy trucie, które będą zabierać zdrowie. Przykładem dziedziczenia klas będą wspólne elementy wszystkich potworów takie jak ich zdrowie obrażenia czy zasięg.