|  |  |
| --- | --- |
| Opleiding: Java HBO5  Resultaat ....../ **22** | Naam test: Herkansingstest Klassen  Datum: 22/11/2016  Lesmodules: H1 – H9  Naam cursist: |

Herkansingstest Klassen

# Monsters! **/15**

**Open monsters.pdf**

Je bent een programmeur en wilt de basis leggen voor een spel dat gaat over magische en machtige monsters. Meer bepaald, je wilt enkele gedragingen en eigenschappen die monsters gemeen hebben beschrijven.

Je maakt volgende klassen:

**Monster(abstract)**

Ieder monster heeft een bepaalde hoeveelheid levenspunten. Indien deze op zijn zal het monster verslagen zijn. Implementeer de gevraagde methoden.

De takeDamage methode zal false teruggeven als je hitpoints 0 worden of onder 0 gaan.

**MagicMonster(abstract)**

Magische monsters erven over van de monster klasse, ze voegen het concept magic points toe aan je monsters. Monsters kunnen deze magicPoints gebruiken om speciale aanvallen uit te voeren of om assisterende spreuken uit te voeren. Implementeer de gevraagde methodes.

De methode restoreMp zal nooit boven het maximale aantal magic points mogen tellen.

De methode useMp zal nooit meer dan het beschikbare aantal mp kunnen gebruiken, indien useMP

**MightMonster(abstract)**

Machtige monsters erven over van de monster klasse, ze voegen het concept rage points toe aan je monsters. Monsters die familie zijn van de might monster klasse gebruiken deze rage points om speciale aanvallen uit te voeren. Implementeer de gevraagde methodes.

**Witch**

De heks is een klasse wezen dat aanvalt met vuurballen. Maak de nodige constructors en implementeer de fireballAttack methode.

Een vuurbal lanceren kost 5 mp en doet 8 damage.

Het resultaat van een succesvolle fireball aanval zal je een printout geven met de woorden: “fwooosh!!”, tevens zal er een damage waarde worden teruggegeven. Een gefaalde aanval zal de woorden: “out of magic points” teruggeven en een 0 waarde returnen.

**Bear**

De beer is een wezen dat aanvalt met verschrikkelijke kracht en genadeloosheid. Maak de nodige constructors en implementeer de bearClawAttack methode.

Een bearclawAttack kost 8 ragePoints en doet 10 damage.

Het resultaat van een succesvolle bearclaw aanval zal je een printout geven met de woorden: “rooaar!!”, tevens zal er een damage waarde worden teruggegeven. Een gefaalde aanval zal de woorden: “out of ragePoints points” teruggeven en een 0 waarde returnen.

# Monsters! **/7**

Maak een app waarbij je 2 monsters tegen elkaar in de ring zet.

Een beer met 50 hp en 5 rp

Een heks met 30 hp en 100 mp

Je laat ze ombeurten elkaar aanvallen.

Iedere ‘beurt’ start met een aanval door een willekeurig monster, vervolgens valt het 2e monster aan. Tot slot krijgt aan het einde van een beurt de beer 5 rp en de heks 4 mp.(restore)

Print aan het einde af wie de winnaar is, de beer of de heks.