

10. gyakorlat

Beadáshoz a fájlokat egy zip fájlba tömörítve küld be. A zip ne tartalmazzon belső mappát, vagy bármit, csak a szükséges php fájlokat!

Még mindig nem sikerült megtalálnom a tolvajt...

Utolsó nyomok alapján úgy láttam felszállt a vonatra, szóval gondoltam követem. Az utazás sajnos nem tartott sokáig, mert amikor jött az ellenőr, nem tudtam neki jegyet felmutatni, ezért Kiskunfélegyházán le kellett szállnom. Utólag kiderült, hogy ez nem is volt akkora probléma, hiszen ahogy leszálltam, észrevettem, hogy ott van előttem a templom egyik darabja. El is indultam abba az irányba, amíg egy erdő elé nem értem. Namármost tudni illik, hogy én félek az erdőktől, de belegondoltam, hogy amilyen rosszul sikerült a második mérföldkő, szükségem lesz a pontokra, szóval csak bementem.

Bent sok-sok neszt hallottam. Elképzelésem sem volt, hogy mi lehet ez. Már majdnem feladtam a keresést, mikor egy nagy repülőroncs előtt találtam magam. Itt mindenféle kis sárga lények tevékenykedtek, majd hirtelen elrohant mellettem egy furcsa ember, utána pedig egy pap. Valamit csináltak a repülőgép belsejében. Mikor a pap kijött, megkérdeztem tőle mi történt, de nem volt hajlandó elmondani. Aztán az idegenhez mentem oda, de ő is csak annyit mondott, hogy csak egy fél citrom kellett neki.

Nekem nagyon gyanúsak voltak ezek a történések, szóval inkább letelepedtem, hogy megfigyeljem mi történik.

Narancs

Első dolog amit észrevettem, hogy a citromra nem citromként hivatkoznak, hanem egy fajta narancsként, méghozzá magyar narancsként. Mindegyik lénynek volt egy saját narancsa, és akkor nyilvánított egy narancsot magyar narancsnak, ha az sárgább volt és savanyúbb mint a nála lévő.

Feladat

Készítsd el a `Narancs` osztályt, aminek két adattagja van: `sargasag` és `savanyusag` (a konstruktorban is majd ebben a sorrendben legyenek). Mindkettő egy 0-tól 1-ig terjedő float.

Készíts az osztályhoz konstruktort, és gettereket. Ha a konstruktort 0-nál kisebb számokkal hívánk meg, azokat írja át 0-ra, ha 1-nél nagyobbakkal, azt pedig 1-re!

Pap

Rájöttem, hogy ezt a sok magyar narancsot a paptól szerzik, de neki is van türelme és ha az elfogy, nem ad többet. Ilyenkor ezek a lények megtámadják őt.

Feladat

Készítsd el a `Pap` osztályt! Két adattagja legyen, egy egész számokat tároló `turelem` és egy igaz/hamis értéket tároló `el`, ami eltárolja, hogy a pap él-e még. Készíts hozzá konstruktort, ami türelmet kéri csak be. Ha nullánál kisebb számot adunk át, nullát állítson be. Kezdetben a pap legyen életben. Készíts gettereket is az adattagokhoz.

Legyen egy `meghal` metódusa. Ha a pap már halott, dobjon vissza egy sima `Exception`-t, különben az `el` értékét állítsa hamisra.

Legyen egy `narancsotAd` metódusa is. Ha a pap türelme már elfogyott, vagy már nem él, adjon vissza `null`-t, különben egy új narancsot random paraméterekkel.

Hint

0-tól 1-ig terjedő random számot a következő módon generálhatsz:

```
rand() / getrandmax()
```

Hisztizés

Sikerült rájönnöm a sárga lények nevére. Citricáknak hívják őket. Nagyon válogatósak, ha valami nem tetszik nekik rögtön hisztiznek

Feladat

Készítsd el a `CitricaException` osztályt, ami extendeli az `Exception`-t! Legyen egy nulla paraméteres konstruktora, ami meghívja a szülő osztály konstruktorát a következő szöveggel: `'Baj van a Citricakkal!'`

Hint

Szülő osztály konstruktora: `parent::__construct()`

Citricák

A citricák különös lények. Két fajta van, ami bolyhos és ami nem. A bolyhosak nem annyira válogatósak, mint a nem bolyhosak. Ha megesznek egy narancsot, osztódással szaporodnak. Ha a narancs nem magyar, a nem bolyhos citricák hisztizni kezdenek és nem osztódnak.

Feladat

Készítsd el a `Citrica` osztályt két adattaggal: egy igaz/hamis értéket tároló `bolyhos` és egy `Narancs` objektumot tároló `sajatNarancs`. Hozz létre egy konstruktort ami ezeket beállítja és gettereket is.

Készítsd el az `osztodik` metódust is, ami egy narancsot vár paraméterben. Ha a citrica nem bolyhos és a citrom nem magyar (a saját narancsnál nem savanyúbb vagy nem sárgább), akkor dobjon `CitricaException`-t, ellenkező esetben hozzon létre egy új citricát, ami ugyanazokkal az adatokkal rendelkezik, mint saját maga. Figyelj oda, hogy valóban új objektum legyen a citrica és a narancs is!

Harci citricák

Ahogy már említettem, ha a pap nem ad narancsot a citricáknak, megtámadják őt. Erre van egy külön harci citrica osztag.

Feladat

Készítsd el a `HarciCitrica` osztályt, ami extendeli a `Citrica` osztályt! A harci citricáknak legyen még egy inteket tároló `ero` adattagja, amit ha a konstruktorban 0-nál kisebbre állítanánk be, 0 legyen. Legyen hozzá getter is. Ne felejtsd el a konstruktorban meghívni az ősoosztály konstruktorát is!

Legyen egy `tamad` metódusa, ami egy `Pap` objektumot vár paraméterben. Ha a citrica ereje kisebb mint 10, akkor, ha bolyhos ne csináljon semmit, ha pedig nem bolyhos dobjon `CitricaException`-t. Ha az ereje legalább 10, veszítsen 5 erőt. Ezután próbálja megölni a papot, ha a pap már halott volt, kapjon 10 erőt (tehát a metódus futása előtti állapothoz képest 5-tel növekedjen az erő).

Megjegyzés: A fél citrom nem az axerwáliakok szaporítására kell, de köszi az ihletet! Az axerwáliakokat meg majd elmesélem, ha meglesz a templom. Vagy ha türelmetlen vagy, kérdezd meg Katát...