

Stratégiai Játék - Specifikáció

Az általam választott beadandó egy minimalista stratégiai játék.

Működési elv:

Egy fiktív világban létezik néhány, maximum 8 darab eltérő színnel jelölt falu, amik egymással harcolnak. Ezek közül egy falut a játékos irányít. Ezekben a falvakban található néhány paraszt, néhány nyersanyag és még pár katona. A parasztok nyersanyagot termelnek, a katonák pedig nyersanyagot fogyasztanak. Mindemellett nyersanyagból lehet újabb parasztot készíteni (aminek hatására nő a falu össztermelése), majd egy parasztból és néhány nyersanyagból pedig katonát lehet készíteni (így viszont értelemszerűen csökken a falu össztermelése). Ez a pár funkció biztosítja a falu gyarapodásának és a hadsereg létrehozásának lehetőségét.

Ezen felül pedig még fontos része a játéknak a harc és a faluelfoglalás: ha egy falu elegendő mennyiségű katonával rendelkezik, akkor zászlóaljanként megtámadhat egy másik, ellenséges falut. Ilyenkor az a pár katona elhagyja a falut, elindul az ellenséges falu irányába, majd ha odaért, lezajlik a harc, aminek több kimenetele is lehet:

- ha a védekező faluban több katona volt, mint a támadó zászlóaljban, akkor a támadó sereg felmorzsolódott és a védekező faluban is pont egy zászlóaljnyi katona veszett oda.
- ha a védekező faluban kevesebb katona volt, mint ahány katona támadt, akkor a védekező falu összes katonája odaveszett, majd beszálltak a parasztok is a harcba, méghozzá úgy, hogy 3 paraszt ért 1 katonát. Így a túlerő háromszorosának megfelelő mennyiségű paraszt veszett oda. Ha ezek után maradt paraszt a faluban, akkor maga a falu sértetlen maradt, viszont jelentős veszteségek árán.
- máskülönben ha túl kevés katona és paraszt volt egy faluban, akkor a támadó zászlóalj serege átvette az irányítást a falu felett, így az el lett foglalva. Ilyen esetben a harc után már más színnel jelenik meg a térképen maga a falu és egy másik játékos irányítja.

A játék akkor érne véget, ha az egyik játékos az összes falut elfoglalta, és nincs ellenséges zászlóalj úton egyik faluba sem. (így a többi játékos teljesen megszűnt létezni, mivel mozgó zászlóaljjal sem rendelkezik)

Bemenet:

A program folyamatosan kezelné az összes bemenetet, mivel egy „eseményvezérelt” programról van szó. Bemenetnek számít a billentyűzet és az egér: ezekkel lehet irányítani a játékot.

A főmenüben be lehet állítani a meccs tulajdonságait: az ellenséges faluk számát, a nehézséget, a játékos nevét és színét és a meccs sebességét.

Ezek után lehet elindítani magát a játszmat, ahol pedig a saját falukat lehet vezérelni. Itt a számítógép automatikusan vezérelné a többi falut egy megadott algoritmus alapján.

A játék menete pedig fentebb olvasható.

Kimenet:

Mivel a játék grafikus felületű, ezért a legfontosabb kimenete a program ablaka lenne, amin megjelenne a menü, a térkép, és minden egyéb vizuális információ. Ez természetesen folyamatosan függne az aktuális bemenettől is.

Ezen felül a játéknak lenne egy másik fontos kimenete is, a legjobb eredmények eltárolására szolgáló fájl. Ezt a program magától generálná, amibe elmentené a meccsek eredményét (ha érdemes, azaz a felhasználó több pontot ért el, mint az ezelőtti legjobb 10), és ezt a legjobb

eredményeket tartalmazó listát meg lehetne tekinteni közvetlenül a programból is (ilyenkor beolvasná a fájlt, értelmezné, majd megjelenítené).

Más kimenettel nem rendelkezne a program.