

Esercitazione 22/12/2016

Argomenti

- Classi

Esercizio

Sviluppare il gioco del Professor Van Helsing e della sua leggendaria caccia al famigerato Conte Dracula.

Il gioco si svolge a turni. In ciascun turno il professor Van Helsing può decidere tra:

- 1) Proseguire la caccia;
- 2) Riposare;

Se ad inizio turno Van Helsing è morto, allora il giocatore ha perso. Se ha sconfitto Dracula allora ha vinto. Altrimenti passa al turno successivo.

Proseguire la caccia

Viene controllato se il giocatore è riuscito a trovare Dracula. Se Dracula è stato trovato, allora parte un incontro con lui. Altrimenti parte un **incontro normale**. Ad ogni incontro (normale) vinto, la possibilità di trovare Dracula aumenta del 10%. Ad inizio partita, questa possibilità è di 0%.

Riposare

70 % di possibilità di aumentare recuperare salute e volontà di un valore casuale tra 5 e 10 (compresi). 30 % di possibilità di avere un **incontro normale**.

Incontro

Un incontro è composto da round che si susseguono fino a che tutti i nemici sono stati ucciso o Van Helsing muore. Ogni round è composto da questa sequenza di gioco:

- 1) Stampa delle statistiche di Van Helsing e dei nemici;
- 2) Stampa delle possibili azioni di Van Helsing (Attacca o Intimidisci) e richiesta di Input da parte del giocatore;
- 3) Risoluzione del turno di Van Helsing: egli attacca tutti i nemici;
- 4) Risoluzione del turno dei nemici: scelta casuale (50 %) tra Attacca e Intimidisci. Ogni nemico attacca Van Helsing;

Azioni di Incontro

- 1) Attacco: il bersaglio subisce danni alla salute pari al valore di attacco + un valore casuale tra 0 e 5.
- 2) Intimidazione: il bersaglio subisce danni alla volontà pari al valore di intimidazione + un valore casuale tra 0 e 5.

Incontro Normale

50% di possibilità di trovare 3 Servitori. 50% di possibilità di trovare 3 Spettri.

Incontro Dracula

Van Helsing incontra Dracula (ed è già abbastanza da solo...)

Dati di gioco

Van Helsing

Salute: 100
Volontà: 100
Attacco: 10
Intimidazione: 10

Dracula

Salute: 50
Volontà: 50
Attacco: 20
Intimidazione: 20

Servitore

Salute: 12
Volontà: 30
Attacco: 12
Intimidazione: 10

Spettro

Salute: 100
Volontà: 12
Attacco: 2
Intimidazione: 20

Consiglio tecnico:

Creare una classe per rappresentare le varie entità di gioco (Van Helsing, Dracula, ecc...).

Compito per casa

Sviluppare delle versioni basilari dei seguenti giochi:

- 1) Battaglia navale;
- 2) Dama;