

Objectius: Introducció a la programació orientada a objectes

A la recerca de la vida regalada!

O tal com es diria per fer-se el modern, Easy Life Quest!

La princesa va ser capturada per un malvat drac que la va tancar en una torre i el rei ha promès la mà de la seva filla a qui li retorni. Un valeros cavaller fa poc que s'ha enfrontat al drac i l'ha aconseguit matar! Però malauradament en la batalla el cavaller també ha mort.



Però per sort, això vol dir: **OPORTUNITATS PELS ALTRES!** ... Ara no hi ha cap drac i només cal anar a recollir la princesa i portar-la al rei per convertir-se en PRÍncep!

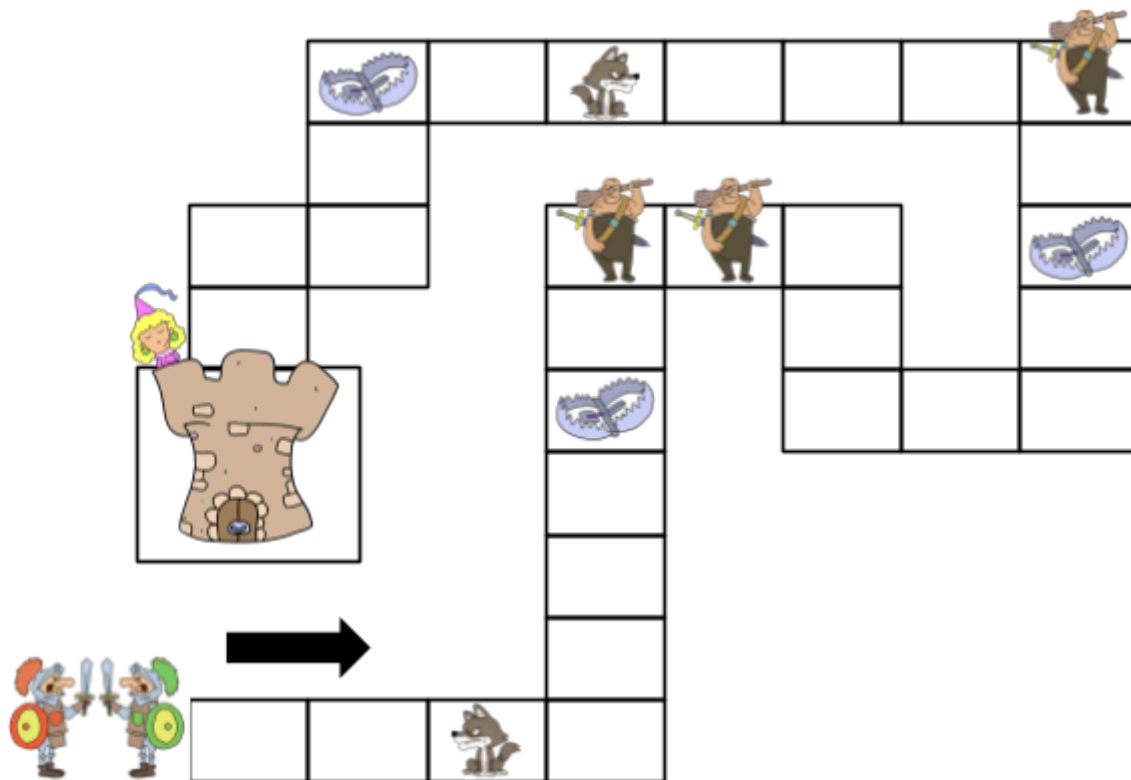


Si un cavaller supera uns simples obstacles, NO HAURÀ DE TREBALLAR MAI MÉS! A anar de banquet en banquet, enviar els altres a les batalles, comprar-se el que vulgui pagant els súbdits..., un autèntic somni!

Tasca

Desenvolueu un programa amb orientació a objectes que simuli la recerca de la vida regalada...

Només hi ha un petit problema, la història ja s'ha fet massa coneguda i tots els altres cavallers volen aconseguir el mateix...



Seguint les condicions següents:

1. S'han de poder definir la **quantitat de cavallers** participen en la recerca
2. Es pot definir el nombre de caselles del tauler, però **si no es fa són 45**
3. Cada un dels cavallers en el seu torn **tira un dau de quatre cares** per determinar les caselles que ha d'avançar
4. En crear el tauler es crearan aleatòriament els obstacles (trampes, bandits i feres). (Que no siguin gaires o serà impossible que els cavallers avancin)
5. El joc s'acaba sí:
 - a. Un cavaller arriba a rescatar la princesa
 - b. Tots els cavallers han mort
6. El joc ha d'anar dient què li passa a cada un dels cavallers en cada un dels torns

Viatjar pels camins en aquesta època no és un camí de roses.

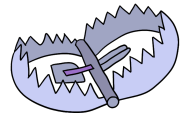
1. **Trobar-se altres Cavallers:** Els altres cavallers estan disposats a morir per aconseguir el mateix premi... Si dos cavallers es troben en la mateixa casella, es posaran a lluitar immediatament.



En lluitar amb un cavaller entrenat les possibilitats de vèncer són del 50%. Gràcies a l'armadura el cavaller no morirà, només es quedarà estirat a terra recuperant-se de les ferides durant 2 torns (o sigui sense moure)

Però no només el perill ve dels altres cavallers, en algunes caselles hi pot haver:

2. **Trampes:** Caure en una trampa és la mort immediata. En aquesta època les trampes són terrorífiques. La gent té molta gana i s'ho menja tot (també els cavallers)



3. **Bandits:** Els camins d'aquesta època són sempre un perill i en qualsevol moment et poden assaltar els bandits. Les possibilitats de vèncer davant de l'atac d'un bandit són del 75% (ets un cavaller entrenat)...

Els bandits no et maten només et roben l'armadura, o sigui que després d'estar 2 torns recuperant-se, si posteriorment es coincideix amb un cavaller amb armadura sempre serà derrotat



4. **Feres salvatges:** No estem d'atacar animals salvatges perquè no volem tenir problemes amb els ecologistes. Els ecologistes d'aquesta època són terribles: fins i tot els reis els hi tenen por! Per tant, si un cavaller es troba amb una fera salvatge, recula 5 caselles per evitar-les

