2. feladat - Pug-a-gotchi

# A feladat leírása

A feladat egy egyszerű tamagotchi játék elkészítése Java nyelven. A mopsz egy kutyafajta, a játékban egy mopszról kell gondoskodnunk. A játék körökre van osztva, és egy körben tetszőleges számú “akció” végrehajtható. A játék akkor ér véget, ha elérjük a 100 kört, vagy pedig összegyűjtünk 10000 pénzt.

Alapvetően a mopszunknak van néhány tulajdonsága, amiket számon tartunk: jóllakottság, egészség, kedv, energia, rendetlenség. Ezek az értékek 0-100% között mozoghatnak. Ezen kívül tároljuk a kutya nevét, tulajdonosa nevét, valamint a rendelkezésre álló pénzünket.

A jóllakottság fenntartásához különböző ételeket vásárolhatunk, amelyek bekerülnek az eszköztárba, s ezeket bármikor felhasználhatjuk. Minden étel elfogyasztásakor az energiából 3 pont kerül levonásra. Az ételek, amiket vásárolhatunk:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Étel neve | Jóllakottság | Ár |
| Jutalomfalatka | +10 | 4 |
| Száraz kutyatáp | +20 | 8 |
| Csont | +23 | 10 |
| Házikoszt | +15 | 6 |
| Víz | +7 | 3 |
| Konzerv kutyaeledel | +30 | 13 |
| Kutya energiaital | +20 (Energia +15) | 20 |

Az egészség fenntartásához vásárolhatunk kis életcsomagot (6 pénzért), valamint nagy életcsomagot (10 pénzért). Ezen kívül elvihetjük a kutyánkat állatorvoshoz (25 pénzért), amely visszaállítja az egészség értékét 100%-ra, bármennyin is volt előtte. Illetve vásárolhatunk “Maximalizáló ital”-t, 100 pénzért, ami minden tulajdonságot 100%-ra állít be.

A jókedv fenntartásához különböző játékokat játszhatunk kedvenc ebünkkel. Minden játéknak van néhány tulajdonsága, amely a játék “lejátszásakor” végrehajtódik.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Játék neve | Pénz | Energia | Élet | Rendetlenség |
| Sétáltatás | nem változtatja | -10 | -4 | nem változtatja |
| Labdás játék | nem változtatja | -18 | - (0-9) | -5 |
| Kutyaiskola | -10 | -20 | - 5 | -50 |
| Játék a parkban | nem változtatja | -10 | -10 | -10 |

A táblázatban szereplő intervallumokat úgy kell értelmezni, hogy az adott értékek közül véletlenszerűen választunk egyet. Ezek az értékek játékonként újraválasztódnak.

Ha a kutyánk rendetlensége 40% alatt van, akkor elküldhetjük dolgozni is, amellyel pénzt kereshet. Az alábbi munkákra küldhetjük el a kutyát:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Játék neve | Pénz | Energia | Élet |
| Újságkihordás | +50 | -10 | -4 |
| Rendőri segítség | +100 | -25 | - (0-15) |
| Házőrzés | +(30-200) | -(8-30) | - (10-20) |

Ha a kutyus energiaszintje 10 alá csökken, akkor nem tud már játszani, sem dolgozni, csak enni, vagy aludni. Ha lefektetjük a kutyust, akkor a körnek vége. Egy alvás során +(30-50)% energiát kapunk, viszont a jóllakotsági szint 8%-ot csökken, az egészség pedig 5%-ot csökken.

Új kör kezdetekor 40% valószínűséggel koszos lesz a mopsz, ekkor először le kell meg kell fürdetnünk. A fürdés nem kerül pénzbe, de nem is “ad” semmit.

A játék 1500 pénzzel kezdődik, és a kutyus minden tulajdonsága 62 %-on van. Ebből kell gazdálkodni.

# Linkek

Az adott feladathoz példa megvalósítás, segítség, játék esetén már esetleg kész játék linkje.

# Megjegyzések

Plusz pont szerezhető:

* grafikus megvalósításért,
* mentés és betöltés funkcióért
* illetve a feladat egyéni ötletekkel való kiegészítéséért