

A PROGRAMOZÁS ALAPJAI 2.

VÉGLEGESÍTETT HÁZI FELADAT SPECIFIKÁCIÓ

HARCSZIMULÁTOR

KÉSZÍTETTE: KOPLÁNYI DÁVID, HG43E4 koplanyidavid@gmail.com

KÉSZÍTÉS FÉLÉVE: 2017/18/2



TARTALOMJEGYZÉK

Informális házi feladat leírás	3
Formális házi feladat leírás	
Az elkészítendő szoftver célja	
Elvárások	
Elvárt bemenet	
Elvárt kimenet	
Implementálandó funkciók	
Felhasználói interakció	
Fejlesztéshez használt technológiák	
Futtató környezet követelményei	
Célközönség	
Hivatkozások	
TIValkU2dSUK	



Informális házi feladat leírás

Egy harci szimulátor kezdetleges verziójának kifejlesztése a célom.

Formális házi feladat leírás

Az elkészítendő szoftver célja

Mivel nem teljesen lehetetlen szituáció, hogy a Földön zombivírus terjed el, így írok egy szimulátort, melynek segítségével kideríthető, hogy adott feltételek mellett milyen végkimenetele lenne egy ember-ember, ember-zombi összecsapásnak.

Elvárások

Elvárt bemenet

A felhasználónak meg kell adnia, hogy milyen fegyverrel nézne szívesen szembe az ellenségével, majd, ha mégis visszakozna, egy utolsó lehetősége van a futásra. Ha mégis harcba bocsátkozna meg kell adnia kivel szemben (ember vagy zombi).

Elvárt kimenet

A program kimenetként minden kör után feltünteti az ellenség életerejét, a sajátunkat, illetve, ha pisztollyal támadunk, a megmaradt töltényünket. A végkimenetel kettő lehet: vagy az ellenség, vagy mi meghalunk, attól függően, hogy a szimulátor szerint melyik az esélyesebb.

Implementálandó funkciók

- Egész szám feldolgozása
- Szöveg feldolgozása
- Öröklés (sima és virtuális)

Felhasználói interakció

Csak a kezdeti paramétereket kell megadnia a felhasználónak, a valószínű kimenetet a program a standard outputra kiírja.

Fejlesztéshez használt technológiák

Microsoft Visual Studioval, C++-ban írom a programom.

Futtató környezet követelményei

A Microsoft Visual Studio részletes rendszerkövetelménye megtalálható a hivatalos honlapon.

Célközönség

Bárki, aki felkészülten szeretne szembenézni az apokalipszissal.

Hivatkozások

https://www.visualstudio.com/

A programozás alapjai 2. 3 / 3 BMEVIAUAA00