

Általános

Implementáljuk a FIFA játékokban ismert csomag nyitási mechanikát! A MyClub-ba tároljuk a kártyáinkat. Egy csomagban többféle kártyák is lehetnek, most lekorlátozzuk ezeket csak játékos kártyákra. A Kártyák (Card) pozíció szerint Védők (Defender), Középpályások (Midfielder) és Támadók (Attacker) lehetnek. Minden kártya egy Játékos (Player) labdarúgó képességeit írja le.

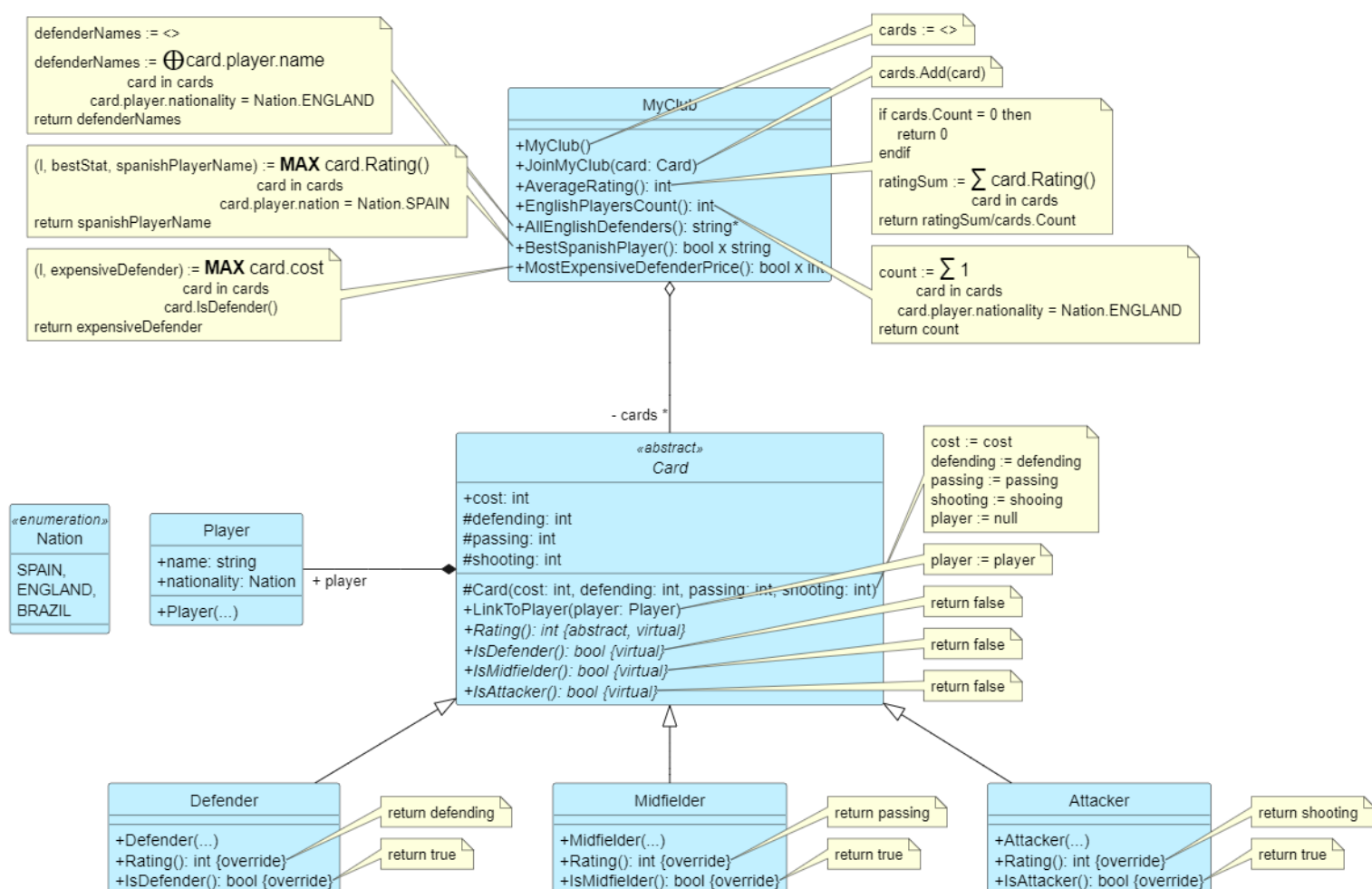
Közepes

A kártyának a következő adatait ismerjük: kártya ára millióba (cost), játékos védekezési képessége (defending), játékos passzolási képessége (passing), játékos lövő képessége (shooting), játékos (player). A játékosunknak tudjuk a nevét (name), az Nation enumnak megfelelő nemzetiségét (nationality).

A korábban említett pozíciók a kártya típus leszármazottjai, és a Rating() metódussal a megfelelő képességi szinteket adják vissza, ezzel leírva a kártya értékelését. A JoinMyClub() és a LinkToPlayer() metódusok a kártyánk listába való elhelyezését, és a játékos kártya összekapcsolását szolgálják.

A feladatokat az előbbieket implementálása lesz és hogy a metódusokon keresztül le tudjuk kérdezni a játékosaink átlagos értékelését (AverageRating), az angol játékosaink számát (EnglishPlayersCount), az összes angol védőnket (AllEnglishDefenders), a legjobb spanyol játékosunkat (BestSpanishPlayer) és a legdrágább védőnk árát (MostExpensiveDefenderPrice).

Bemenet: első sorban megadott szám a következő sorok száma, amikben a játékosaink vannak az adataikkal (name, nationality, [D-Defender, M-Midfielder, A-Attacker], cost, defending, passing, shooting)



Ahhoz, hogy még több pénzt el tudjunk kérni a játéunkunkért fejlesszük tovább a csomag nyitási funkciót. Vezessünk be a kártyáknak különböző típusokat, amik növelik a játékos árát és a képességeinek értékét is egyszerre. Pár a közepesben implementált funkciókat is fogjuk módosítani.

A kártya osztályba megjelenik a SetRarity() metódus, amivel a kártyánk újonnan szerzett típusát tudjuk megadni, és megjelenik a BonusStat() metódus, amit a pozíció osztályokon keresztül módosítunk a tervben látottak szerint.

A kártya típusok (CardType) osztályból 3 singleton osztályt fogunk leszármaztatni, egy ritka (Rare), egy hét játékos (Inform) és egy év játékos (TOTY) osztályt. Ezeket a singleton tervezési mintának megfelelően fogjuk implementálni, ahogy a tervben is látható. Ezekben az osztályokban a BoostStats() metódus minden pozíciónál meg fogja adni, hogy a kártya értékei mennyivel növekszenek.

Miután ezekkel végeztünk a MyClub osztályban a BestRarePlayerName() metóduson keresztül adjuk meg a legjobb ritka játékosunk nevét és a hosszú nevű MostExpensiveSpecialCardCost() metóduson keresztül adjuk meg a legdrágább hét játékos, vagy év játékos a kártyánkat.

Bemenet: első sorban megadott szám a következő sorok száma, amikben a játékosaink vannak az adataikkal (name, nationality, [R-Rare, I-Inform, T-TOTY], [D-Defender, M-Midfielder, A-Attacker], cost, defending, passing, shooting)

