

Készítette: Magyar Márk József, Nagy Levéd Sámuel
PROGRAM Ítélet_Labirintusa

****FŐABLAK LÉTREHOZÁSA (FŐMENÜ)****

ABLAK 1 LÉTREHOZÁSA

ABLAK_CÍM ← "Ítélet Labirintusa - Főmenü"

GOMB LÉTREHOZÁSA "JÁTÉK INDÍTÁSA"

GOMB LÉTREHOZÁSA "KILÉPÉS"

MŰVELETEK AZ ABLAKBAN:

HA "JÁTÉK INDÍTÁSA" GOMB MEGNYOMVA:

MEGNYITJUK A 2. ABLAKOT

HA "KILÉPÉS" GOMB MEGNYOMVA:

PROGRAM_VEGE

****JÁTÉKKEZDÉS ABLAK LÉTREHOZÁSA****

ABLAK 2 LÉTREHOZÁSA

ABLAK_CÍM ← "Labirintus Bejárata"

MEGJELENÍTÉS: "Belépsz a labirintusba, készen állsz a kihívásra."

MEGJELENÍTÉS: "A statisztikáid generálása..."

JÁTÉKOS_STATISZTIKÁK GENERÁLÁSA:

JÁTÉKOS_HP ← VéletlenSzám(6, 12)

JÁTÉKOS_ÜGYESSÉG ← VéletlenSzám(6, 12)

JÁTÉKOS_SZERENCSE ← VéletlenSzám(6, 12)

JÁTÉKOS_PÉNZ ← VéletlenSzám(1, 10)

KÍRÁS_AZ_ABLAKBA "Statisztikáid: HP=" + JÁTÉKOS_HP + ", Ügyesség=" + JÁTÉKOS_ÜGYESSÉG
+ ", Szerencse=" + JÁTÉKOS_SZERENCSE + ", Pénz=" + JÁTÉKOS_PÉNZ

GOMBOK LÉTREHOZÁSA "Tovább", "Kilépés"

HA "Tovább" GOMB MEGNYOMVA:

MEGNYITJUK A KÖVETKEZŐ ABLAKOT (LABIRINTUS)

HA "Kilépés" GOMB MEGNYOMVA:

PROGRAM_VEGE

****LABIRINTUS JÁTÉKMENET****

KÖVETKEZŐ ABLAK LÉTREHOZÁSA

ABLAK_CÍM ← "Labirintus"

MEGJELENÍTÉS: "Egy elágazáshoz értél. Merre mész?"

GOMBOK LÉTREHOZÁSA: "Igen", "Nem"

HA "Igen" GOMB MEGNYOMVA:

HÍVD MEG HelyszínBetöltés(1)

HA "Nem" GOMB MEGNYOMVA:

HÍVD MEG HelyszínBetöltés(2)

****HELYSZÍNEK KEZELÉSE****

FÜGGVÉNY HelyszínBetöltés(HelyID):

HA HelyID = 1 AKKOR

MEGJELENÍT "Egy goblint látsz, aki egy elfet támad meg!"
MEGJELENÍT "Döntened kell: Harcolsz vagy menekülsz?"
GOMBOK: "Harcolok" → Harc(5, 4), "Elfutok" → HelyszínBetöltés(3)

HA HelyID = 2 AKKOR

MEGJELENÍT "Egy zsákot találsz a földön. Felveszed?"

GOMBOK: "Felveszem" → INVENTORY += "Aranyszobor", "Otthagynom" → HelyszínBetöltés(3)

HA HelyID = 3 AKKOR

MEGJELENÍT "Egy sötét alagútba lépsz. Egy ellenség rád támad!"

MEGJELENÍT "Készülj a harcra!"

HÍVD MEG Harc(7, 6)

****HARC MECHANIKA****

FÜGGVÉNY Harc(EllenfélÜgyesség, EllenfélHP):

AMÍG JÁTÉKOS_HP > 0 ÉS EllenfélHP > 0 ISMÉTELD:

JÁTÉKOS_TÁMADÁS = JÁTÉKOS_ÜGYESSÉG + VéletlenSzám(1, 6) + VéletlenSzám(1, 6)

ELLENFÉL_TÁMADÁS = EllenfélÜgyesség + VéletlenSzám(1, 6) + VéletlenSzám(1, 6)

HA JÁTÉKOS_TÁMADÁS > ELLENFÉL_TÁMADÁS AKKOR

MEGJELENÍT "Sikeres támadás! Az ellenfél sebződött."

EllenfélHP -= 2

KÜLÖNBEN HA Ellenfél_TÁMADÁS > JÁTÉKOS_TÁMADÁS AKKOR

MEGJELENÍT "Az ellenfél eltalált! Sebzést szenvedsz el."

JÁTÉKOS_HP -= 2

HA JÁTÉKOS_HP <= 0 AKKOR

MEGJELENÍT "Meghaltál! Játék vége."

PROGRAM_VEGE

HA EllenfélHP <= 0 AKKOR

MEGJELENÍT "Legyőzted az ellenséget! Kapsz 3 aranyat."

JÁTÉKOS_PÉNZ += 3

HÍVD MEG HelyszínBetöltés(AKTUÁLIS_HELYSZÍN + 1)

****NYEREMÉNY MECHANIKA****

FÜGGVÉNY SzerencsePróba():

DOBÁS = VéletlenSzám(1, 6) + VéletlenSzám(1, 6)

HA DOBÁS <= JÁTÉKOS_SZERENCSE AKKOR

MEGJELENÍT "Sikeres próba! Extra jutalmat kapsz."

JÁTÉKOS_PÉNZ += 5

VISSZATÉR IGAZ

EGYÉBKÉNT

MEGJELENÍT "Nem volt szerencséd..."

JÁTÉKOS_HP -= 1

VISSZATÉR HAMIS

****JÁTÉK VÉGE****

FÜGGVÉNY JátékVége():

MEGJELENÍT "A kalandod véget ért!"

MEGJELENÍT "Összegyűjtött pénz: " + JÁTÉKOS_PÉNZ

MEGJELENÍT "Szerzett tárgyak: " + INVENTORY

PROGRAM_VEGE