



Punainen – Kielletty, ei saa käyttää

Tuotos tulee luoda ilman tekoälyn apua. Opiskelijan tulee käyttää vain omia tietojaan, ymmärrystään ja taitojaan. Tekoälyn käyttäminen on kielletty perustellusta syystä ja tulkitaan vilpiksi.

Harjoitus 5

Luo Visual Studio Code:lla C# Konsoli sovellus. Nimeä projekti **“Harjoitus_IV_Etunimi_Sukunimi”**. Palauta koko projekti ZIP tiedostona Moodleen. Ennen Projektin projektin paketointia, aja Visual Studio Codessa Clean Toiminto (dotnet clean). Clean toiminto poistaa käännös aikaiset tiedostot ja pienentää ZIP paketin kokoa. Muista laadukas kommentointi tarvittaessa, se helpottaa sinua ja minua! Kommentoi vähintään tehtävä. Esimerkki alla.

```
// Tehtävä 1.  
0 references  
static void PrintMyName(string name)  
{  
    Console.WriteLine("My name is " + name);  
}
```

Tehtävissä sinulla on vapaus miettiä sopivat muuttuja tyypit, sekä muuttujien ja metodien nimet. Huomioi hyvät koodaus käytänteet.

Mikäli haluat tehtävistä palautetta, palautathan tehtävät tehtäväkohtaiseen määrä aikaan mennessä. Opintojakson tehtäviä voi palauttaa opintojakson päättymiseen asti, mutta tehtäväkohtaisen määräajan jälkeisiin palautuksiin ei tule palautetta.

Tehtävien arviointi

Tehtävistä toteutettu oikein	Arvosana
0	0
1	2
2	3

3	4
4	5

1. Toteuta Ase luokka (Weapon), ja siihen seuraavat ominaisuudet ja metodit
 - a. Nimi (name)
 - b. Vahinkopisteet (damage)
 - c. PrintInfo() metodi, joka tulostaa aseiden nimen ja vahingon määrän.
2. Toteuta hahmo luokka (Character), jolla on seuraavat ominaisuudet
 - a. Nimi (name)
 - b. Elämäpisteet (health)
 - c. Voima (strength)
 - d. Ase (equipmentWeapon)
3. Toteuta Hahmo luokalle seuraavat metodit
 - a. Attack(Character target), Tämä metodi hyökkää toiseen hahmoon ja vähentää sen Health arvoa hyökkääjän Strength ja aseiden Damage muuttujan verran.
 - b. EquipWeapon(Weapon weapon), Asettaa aseiden käyttöön.
 - c. PrintStats(), Tulostaa hahmon nimen, elinvoiman, voiman, ja käytössä olevan aseiden.
4. Toteuta Main metodissa seuraavat asiat
 - a. Luot kaksi hahmoa (esim. Varas ja Soturi)
 - b. Luot kaksi asetta (esim. Nuija ja Miekka)
 - c. Asetat Hahmoille käyttöön aseet.
 - d. Hahmot hyökkäävät toistensa kimppuun vuorotellen (yhden kerran).
 - e. Tulosta hahmojen tilat ennen ja jälkeen hyökkäysten.