

3. Beadandó

Programozási Technológia I.

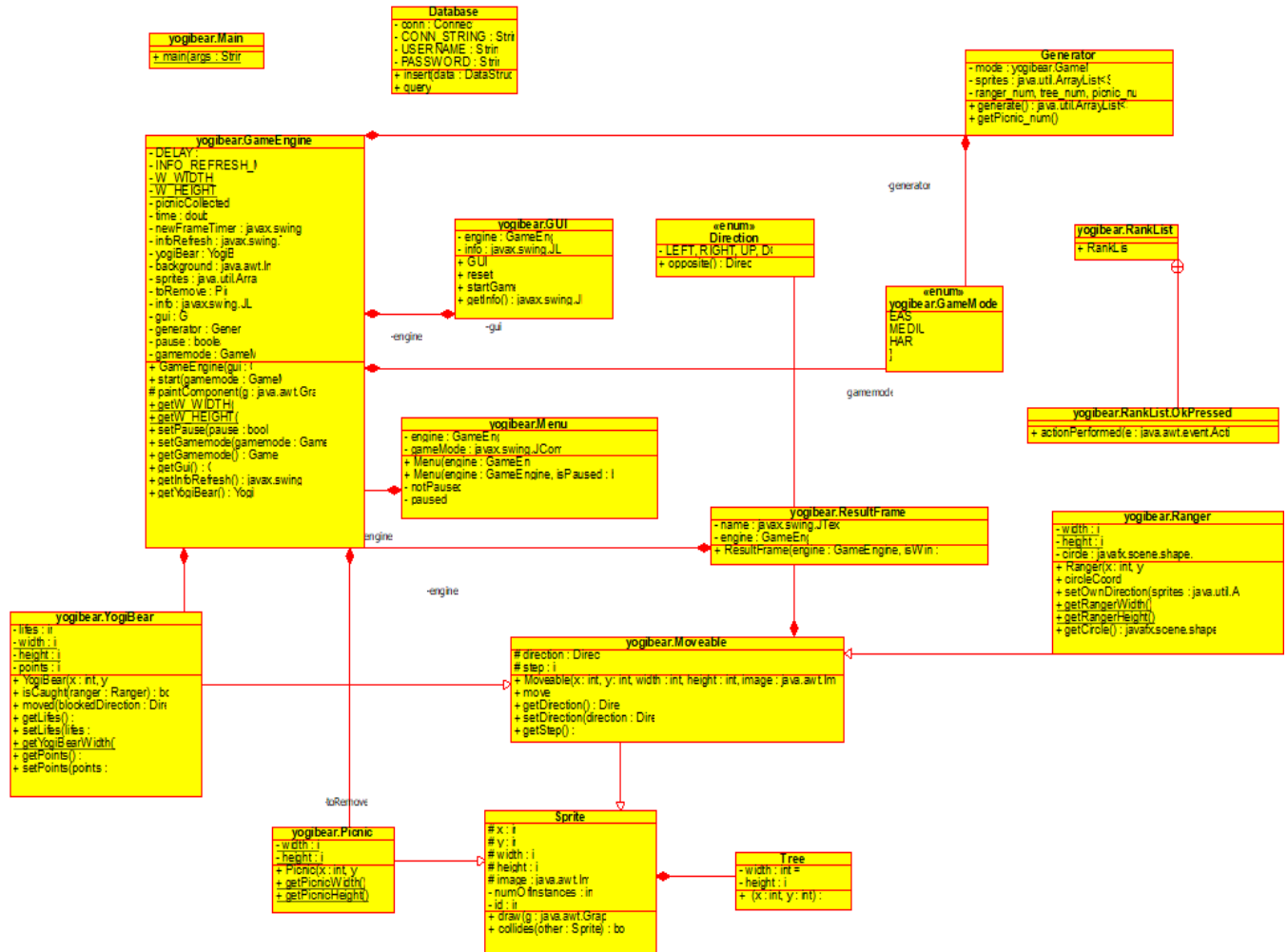
1.Feladat

Feladat leírása:

A meséből jól ismert Maci Laci bőrbe bújva a Yellowstone Nemzeti Park megmászhatatlan hegyei és fái között szeretnénk begyűjteni az összes rendelkezésre álló piknik kosarat. Az átjárhatatlan akadályok mellett Yogi élelem szerzését vadőrök nehezítik, akik vízszintesen vagy függőlegesen járőröznek a parkban. Amennyiben Yogi egy egység távolságon belül a vadőr látószögébe kerül, úgy elveszít egy élet pontot. (Az egység meghatározása rád van bízva, de legalább a Yogi sprite-od szélessége legyen.) Ha a 3 élet pontja még nem fogyott el, úgy a park bejáratához kerül, ahonnan indult.

A kalandozás során, számon tartjuk, hogy hány piknik kosarat sikerült összegyűjtenie Lacinak. Amennyiben egy pályán sikerül összegyűjteni az összes kosarat, úgy töltünk be, vagy generáljunk egy új játékteret. Abban az esetben, ha elveszítjük a 3 élet pontunkat, úgy jelenjen meg egy felugró ablak, melyben a nevüket megadva el tudják menteni az aktuális eredményüket az adatbázisba. Legyen egy menüpont, ahol a 10 legjobb eredménnyel rendelkező játékost lehet megtekinteni, az elért pontszámukkal, továbbá lehessen bármikor új játékot indítani egy másik menüből.

UML osztálydiagram:



Grafikai megjelenítés:

1. Játék indításakor.

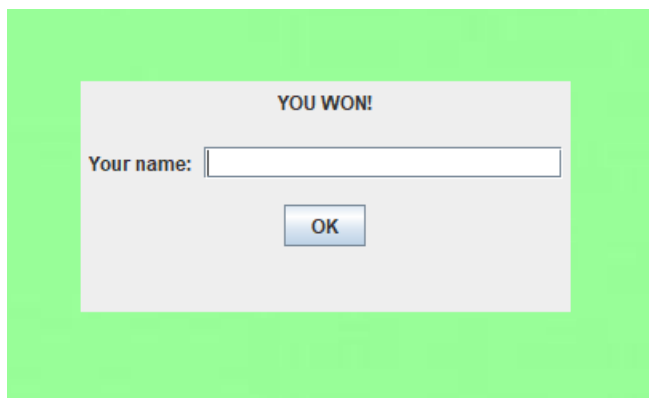


Kiválasztjuk a nehézséget (könnyű, közepes, nehéz), majd elindítjuk a játékot.

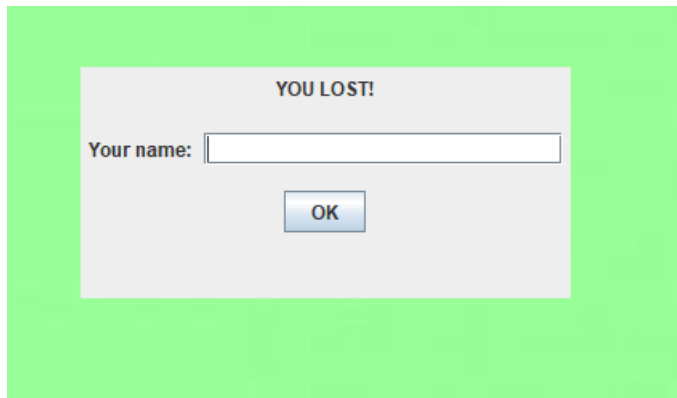
2. Elindul a játék, a megfelelő pályával.



3. Győzelem esetén megjelenik a „You Won!” szöveg. A név megadása után az eredmény bekerül a dicsőség táblába.



4. Vereség esetén megjelenik a „You Lost!” szöveg. A név megadása után az eredmény bekerül a dicsőség táblába.



5. Dicsőségtábla:

Name	Difficulty	Points
123	HARD	8739
nandi	MEDIUM	7875
David	MEDIUM	7806
Tamas	MEDIUM	7765
mari6	MEDIUM	7750
:)	MEDIUM	7731
Orsolya	MEDIUM	7729
miklosdavid	MEDIUM	7717
Ocser	MEDIUM	7686
orsi	MEDIUM	7666

OK

6. Ha a felhasználó, nem ad meg nevet, akkor az alkalmazás hibaiüzenettel tér vissza.

