

feladat:**1. Maci Laci (Yogi Bear)**

A meséből jól ismert Maci Laci bőrébe 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 generálunk 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.

implementáció:

- maci laci (yogi bear) a „w, a, s, d” billentyűkkel irányítható karakter
- 1-5 darab járőr (ranger) mozog a parkban függőlegesen/vízszintesen. Ha velük érintkezünk, életpontot veszítünk
- összesen 5 darab átjárhatatlan akadály van a pályán, ez lehet fa (tree) vagy hegy (hill)
- 1-8 darab kosár (basket) kerül a pályára, a célunk ezeket összeszedni
- ha a pályán lévő összes kosarat beszedtük, új random generált pálya töltődik be
- ha az életpontok elfogynak, a játéknak vége

osztályok leírása:

- yogiBearGUI osztály: a játék kinézetéért és alap szerkezetéért felel
- gameField osztály: a játék vezényléséért felel
- mountain, ranger, yogiBear, tree, basket osztályok: a játéktéren található karakterek adatait és metódusait tartalmazza

osztálydiagram:

