

NewWorld - Iteration 1

Kevin Erath

01.02.16

Die Ressourcen der Erde sind erschöpft. Deshalb kann sie ihre Bewohner nicht mehr ausreichend versorgen. Eine Umkehr vom bisherigen Weg kommt für die Menschen auf der Erde zu spät... Die Zukunft der Menschheit steht deshalb auf dem Spiel. Mit den letzten verfügbaren Ressourcen werden Raumschiffe gebaut, welche kleine Gruppen von Menschen auf erdähnliche Planeten bringen. In der Hoffnung, dass sich dort das gleiche Schicksal nicht wiederholt...

Willkommen auf einem dieser Planeten. Versuche dort dein Glück. Du startest mit einem Kontostand von 100 und solltest damit als erstes Land kaufen. Implementiere dazu die Funktionalitäten **Land kaufen** und **Land verkaufen**. Ein Land kaufen kostet 50. Verkaufen bringt nur 45, da 10% des Preises für Steuern und weiteres abgezogen werden. Schulden können nicht gemacht werden. Eine entsprechende Prüfung soll implementiert werden. Es soll geprüft werden, dass der Spieler, nie mehr kauft als er sich leisten kann, nie mehr verkauft als er besitzt und nie eine negative Anzahl kauft/verkauft. Verstößt eine Aktion des Spielers gegen diese Regeln so wird die Aktion nicht ausgeführt.

Des Weiteren soll die Funktion **Runde beenden** implementiert werden. Diese Funktion bewirkt vorerst, dass das Programm beendet wird.

Beispiel:

```
> NewWorld.exe
Geld: 100 | Land: 0

--

1. Land verwalten
2. Runde beenden
1
Geld: 100 | Land: 0

--

1. Land kaufen
2. Land verkaufen
3. Zurück
1
Geld: 100 | Land: 0

--

Wie viel Land soll gekauft werden? 2
Geld: 0 | Land: 2

--

1. Land kaufen
2. Land verkaufen
3. Zurück
2
Geld: 0 | Land: 2
```

```
--  
  
Wie viel Land soll verkauft werden? 1  
Geld: 45 | Land: 1  
  
--  
  
1. Land kaufen  
2. Land verkaufen  
3. Zurück  
3  
Geld: 45 | Land: 1  
  
--  
  
1. Land verwalten  
2. Runde beenden  
2
```