Спецификация

Начало программы: 3 варианта действий

1. Начать игру (START)
2. Настройка персонажей (SETTINGS)
3. Выйти из игры (EXIT) завершает процесс

!!!При неверном вводе выводить на экран сообщение “WRONG INPUT TRY AGAIN” и попросить ввести значения повторно. При дальнейших вводах данных от пользователя действует тоже правило.

2.1 При выборе настройки персонажей

\* Настроить игрока 1 (CUSTOMIZE PLAYER 1)

\* Настроить игрока 2 (CUSTOMIZE PLAYER 2)

\* Назад к начальному меню (BACK)

\* Начать игру (используются стандартные предметы) (START)

Для ввода можно использовать P1, P2, B, S.

При настройке игрока появляются последовательно сообщения

Для выбора считывается ввод с клавиатуры : 1, 2, 3

* Выберите шлем:

- уровень 1 защита 10 (используется по умолчанию)

- уровень 2 защита 15

- уровень 3 защита 20

* Выберите нагрудный доспех

- уровень 1 защита 10 (используется по умолчанию)

- уровень 2 защита 15

- уровень 3 защита 20

* Выберите наручи

- уровень 1 защита 5 (используется по умолчанию)

- уровень 2 защита 10

- уровень 3 защита 15

* Выберите поножи

- уровень 1 защита 5 (используется по умолчанию)

- уровень 2 защита 10

- уровень 3 защита 15

* Выберите оружие

- уровень 1 урон 15 (используется по умолчанию)

- уровень 2 урон 20

- уровень 3 урон 25

После настройки игрока возвращает в меню 2.1

1.1 При выборе начать игру

Появляется надпись

Начинается ход игрока 1 выберите цель для атаки:

* Голова (Head)
* Тело (Torso)
* Руки (Arms)
* Ноги (Legs)

После появляется надпись

Что будете защищать?

* Голова
* Тело
* Руки
* Ноги

Для выбора используется считывается ввод с клавиатуры можно использовать: H, T, A, L.

После чего ход переходит к игроку 2 и он совершает те же действия что сверху.

После действий игрока 2 ход заканчивается и просчитывается нанесённый урон каждому игроку.

Урон = (Атака – Защита) \* КФ обороны

КФ обороны по умолчанию = 1,

если игрок угадал куда будет нанесён удар то КФ = 0.75

Если сумма урона оказалась НЕ целым число то округляется в БОЛЬШУЮ сторону.

После чего на экран выводится сообщения

Игрок 1 нанёс Х1 урона у игрока 2 осталось Y2 здоровья.

Игрок 2 нанёс Х2 урона у игрока 1 осталось Y1 здоровья.

Эти действия повторяются пока здоровье одного из игроков (или обоих) <= 0

После окончания игры выводится сообщение о победе одного из игроков или ничье.

Появляется выбор:

* Начать игру заново (возвращает на начальный экран)
* Взять реванш (использует тех же персонажей возвращает в 1.1)
* Закончить игру (закрывает процесс)