

За задача имате да напишете игра която да представлява битка с карти.

Като част от тестето можете да имате :

- Карти капан, които могат да свалят точките на противниковото чудовище.
- Карти чудовища, които имат точки в атака, точки в защита и тип.
- Карти магии които могат да увеличават точките на вашето чудовище от определен тип с даден брой.

Съществуват 4 типа – Вода, Земя, Въздух и Огън. Като всеки от типовете, има слаб и силен противник. (Вода > Огън, Огън > Въздух, Въздух > Земя, Земя > Вода).

Вие ще имате въведено тесте с карти, като всичко се въвежда от потребителя от стандартния вход. Вашата задача е, след като сте си въвели тесте или поне ръка от карти и ги имате във ваша база от данни, да създадете дъска на която ще се проведе двубой и да дадете избор на потребителя да въведе друга карта в тестето ви или да създаде чудовище което да се бие срещу вас. След като потребителя създаде чудовище с което да се сражавате , вие трябва да разгледате вашите карти и да проверите дали е възможно така да подберете картите си, за да победите това чудовище. Ако няма как да победите противника, то трябва да изведете съобщение за загуба, а ако можете, да изведете комбинацията от карти, с която ще победите чудовището.

Забележки :

- 1) Ако вашето чудовище се бие срещу слаб противник (от по – слаб тип) получава бонус 400 точки атака, а ако се бори срещу силен противник (от по – силен тип) губи 400 точки защита.
- 2) Освен, че точките в атака на вашето чудовище трябва да бъдат по – големи от защитните точки на противника, то и атакуващите точки на картата срещу вас НЕ трябва да бъдат повече от защитните ви точки, защото така и вашето чудовище ще умре.

Примерен вход на карта :

- Creature (Type Of Card)
- Nymph Warrior (Name)
- Earth (Type Of Monster)
- 1500 (Attack Points)
- 1200 (Defence Points)