

# A PROGRAMOZÁS ALAPJAI 2.

VÉGLEGESÍTETT HÁZI FELADAT SPECIFIKÁCIÓ

## OOP POKEMON JÁTÉK

KÉSZÍTETTE: KOREN ZOLTÁN, HOTQM1  
korenzol.007@gmail.hu

KÉSZÍTÉS FÉLÉVE: 2018/19/2

# TARTALOMJEGYZÉK

Dokumentációval kapcsolatos teendők .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Informális házi feladat leírás .....	3
Formális házi feladat leírás .....	3
Az elkészítendő szoftver célja.....	3
Elvárások .....	3
Elvárt bemenet .....	3
Elvárt kimenet.....	3
Implementálandó funkciók .....	3
Felhasználói interakció.....	3
Fejlesztéshez használt technológiák .....	3
Egyéb követelmények .....	3
Futtató környezet követelményei.....	3
Célközönség .....	3
Hivatkozások.....	4

# Informális házi feladat leírás

Egy kis aranyos Pokemon játék, a régi szép idők visszahozásának érdekében.

# Formális házi feladat leírás

## Az elkészítendő szoftver célja

Pokemonok (és más lények) osztályszintű leképezése, régi nosztalgikus pokemon játékok élményének visszatérítése a harcrendszerrel. Valamelyest kis történetet is akarok írni (amelyet külső fájlból kell beolvasnia), továbbá lehetőség lesz a pokemonok elkapására is, hogy gyűjteményünket tudjuk bővíteni

## Elvárások

### Elvárt bemenet

A történet alakítása során elképzelhető, hogy a usertől kell majd bekérni a szükséges lépést, hogy hogyan is folytatódjon tovább a kaland, továbbá a harcok során nekünk kell majd eldönteni, hogy pokemonunk milyen képességét használjuk majd + mit akarunk tulajdonképpen csinálni. Ezek és minden egyéb egy karakteres bemenetet várnak majd, legyen az szám vagy betű.

### Elvárt kimenet

A harcok (jó) kiértékelése az elvárt, mely nyilvánvalóan csak akkor működhet, ha a minden megírt funkció jól működik. Továbbá elvárás, hogy akár újonnan megszerzett pokemonjainkat is felhasználhassuk harcaink során.

## Implementálandó funkciók

- Harcrendszer kialakítása attól függően, hogy kik a szemben álló felek.
- Szöveges fájlból beolvasás + mini-térkép készítés.
- Ahogy a régi pokemon játékokban, elképzelhető, hogy céltalan bolyongásunk során véletlenszerűen kaphatunk egy ellenfelet akit majd le kell győzni.
- Pokemon Trainer szempontból, több pokemon is lehet a „táskánkban” így bővíthetjük azok számait, hogy több legyen a lehetőségünk is harcok során.

## Felhasználói interakció

Egy karakteres parancsokkal lehet majd program alakulását befolyásolni. Ezzel gondolok a harc soránt fellépő lehetséges utasításokra, vagy a „térképen” való lépkedéshez.

## Fejlesztéshez használt technológiák

A programomat C++11 nyelven írom meg, OOP szemlélettel a Visual Studio segítségével.

## Egyéb követelmények

### Futtató környezet követelményei

A programomat Windows környezetre fogom lefuttatni Visual Studio 2017-ben.

### Célközönség

Leginkább a laborvezető, meg mindenki aki szereti a Pokemon játékokat.

## Hivatkozások

<https://github.com/TheKoren/Prog2> ezt próbálom majd minél frekvenciáltabban frissíteni, hogy lehessen az előrehaladást látni.