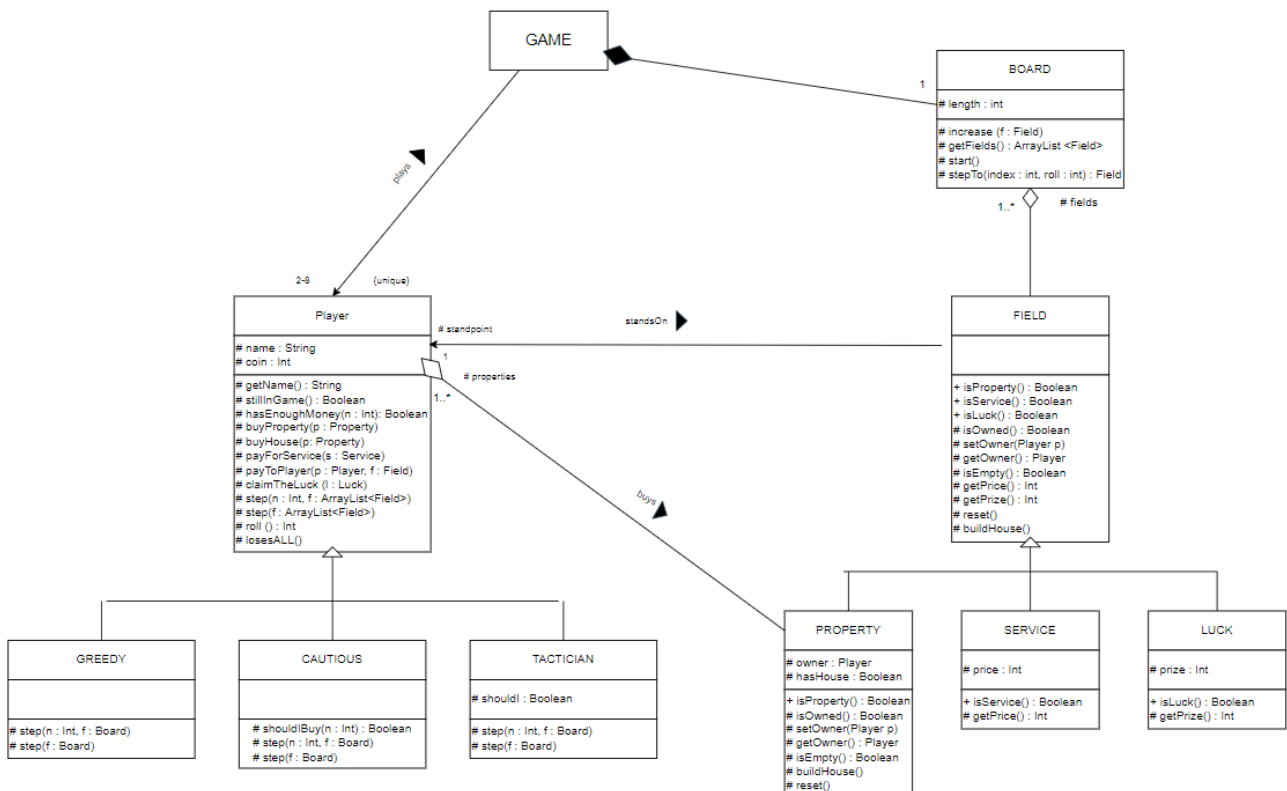


Feladat

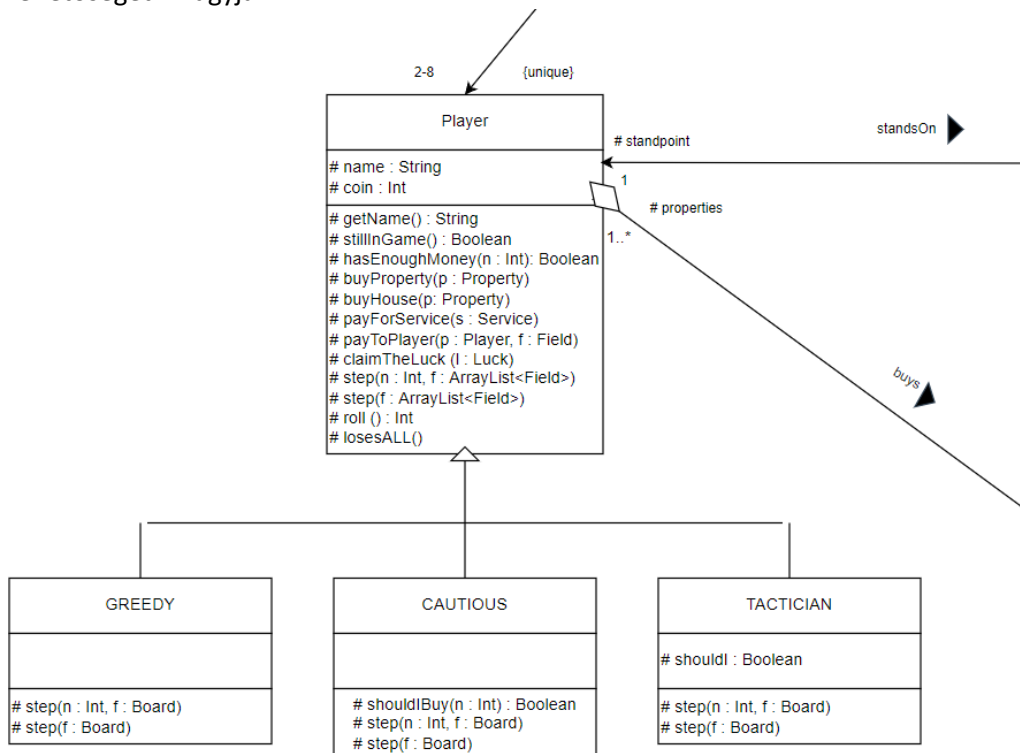
Szimuláljuk az alábbi egyszerűsített Capitaly társasjátékot! Adott néhány eltérő stratégiájú játékos és egy körpálya, amelyen különféle mezők sorakoznak egymás után. A pályát körbe-körbe újra és újra bejárják a játékosok úgy, hogy egy kockával dobva mindig annyit lépnek, amennyit a kocka mutat. A mezők három félek lehetnek: ingatlanok, szolgáltatások és szerencse mezők. Az ingatlant meg lehet vásárolni 1000 Petákért, majd újra rálépve házat is lehet rá építeni 4000 Petákért. Ha ezután más játékos erre a mezőre lép, akkor a mező tulajdonosának fizet: ha még nincs rajta ház, akkor 500 Petákot, ha van rajta ház, akkor 2000 Petákot. A szolgáltatás mezőre lépve a banknak kell befizetni a mező paramétereként megadott összeget. A szerencse mezőre lépve a mező paramétereként megadott összegű pénzt kap a játékos. Háromféle stratégiájú játékos vesz részt a játékban.

Kezdetben mindenki kap egy induló tőkét (10000 Peták), majd a „mohó” játékos ha egy még gazdátlan ingatlan mezőjére lépett, vagy övé az ingatlan, de még nincs rajta ház, továbbá van elég tőkéje, akkor vásárol. Az „óvatos” játékos egy körben csak a tőkéjének a felét vásárolja el, a „taktikus” játékos minden második vásárlási lehetőséget kihagyja. Ha egy játékosnak fizetnie kell, de nincs elegendő pénze, akkor kiesik a játékból, házai elvesznek, ingatlanjai megvásárolhatókká válnak. A játék paramétereit egy szövegfájlból olvassuk be. Ez megadja a pálya hosszát, majd a pálya egyes mezőit. Minden mezőről megadjuk annak típusát, illetve ha szolgáltatás vagy szerencse mező, akkor annak pénzdíját. Ezt követően a fájl megmutatja a játékosok számát, majd sorban minden játékos nevét és stratégiáját. A tesztelhetőséghez fel kell készíteni a megoldó programot olyan szövegfájl feldolgozására is, amely előre rögzített módon tartalmazza a kockadobások eredményét. **Írjuk ki, melyik játékos esik ki másodszorra a játékból!**

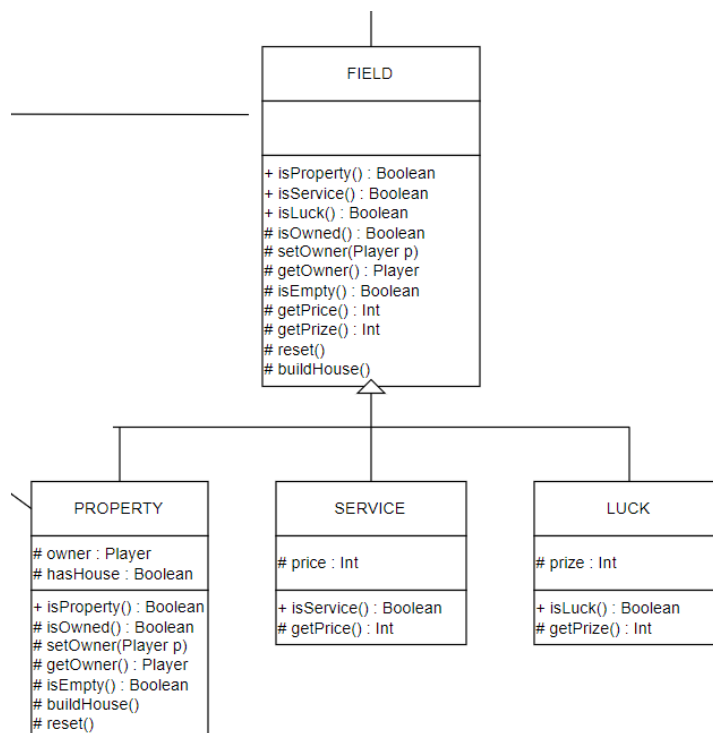
Terv



Játékos: Belőlük legalább kettő kell, ahhoz, hogy a játék elinduljon. Megkülönböztetjük őket a játék stratégiájuk alapján, lehetnek mohók, óvatosak vagy taktikusak. A mohó játékos mindent megvesz, amire van pénze. Az óvatos odafigyel és csak a tőkéje felére vásárol. A taktikus minden második vásárlási lehetőséget kihagyja.



Mező: Ezek is származtatással vannak definiálva. Megkülönböztetjük a funkciójuk alapján, lehetnek ingatlan, szolgáltatás vagy szerencse mezők. Ingatlan mezőket birtokba vehetnek a játékosok. Szolgáltatás mezőre lépve pénz kerül levonásra a játékostól. A szerencse mező meg pénzjutalmat jelent.



Tesztelési Terv

Capitaly szimuláció tesztelése			
input szerint	hibás input/nem létező fájl	nothing.txt	FileNotFoundException
	kevesebb, mint 2 játékos	inputWithFewPlayers.txt, inputWithNOPlayers.txt	TooFewPlayersException
	kevesebb, mint 2 mező	inputWithFewFields.txt	TooFewFieldsException
	rosszul megadott adat	inputWrong.txt	SomethingWrogWithTheFileException
játék történései	szerencse mező	T1	Játékos neve: Tiniky, pénze: 10300, telkeinek száma: 0, házak száma: 0
	szolgáltatás mező	T2	Játékos neve: Tiniky, pénze: 9500, telkeinek száma: 0, házak száma: 0
	ingatlan mező	T3	Játékos neve: Tiniky, pénze: 9000, telkeinek száma: 1, házak száma: 0
	ingatlan mező, ami az övé	T4	Játékos neve: Tiniky, pénze: 5000, telkeinek száma: 1, házak száma: 2
	mohó játékos	T5	Játékos neve: Tiniky, pénze: 2000, telkeinek száma: 2, házak száma: 2
	taktikus játékos	T6	Játékos neve: Tiniky, pénze: 7000, telkeinek száma: 1, házak száma: 1
	óvatos játékos	T7	Játékos neve : Tiniky, pénze: 6000, telkeinek száma: 2, házak száma: 1
	rálép valaki ingatlanára, amin még nincs ház	T8	Játékos neve : Tiniky, pénze: 6000, telkeinek száma: 2, házak száma: 1 Játékos neve : Funonymus, pénze: 9500, telkeinek száma: 0, házak száma: 0
	rálép valaki ingatlanára, amin van ház	T9	Játékos neve : Tiniky, pénze: 7000, telkeinek száma: 1, házak száma: 1 Játékos neve : Funonymus, pénze: 8000, telkeinek száma: 0, házak száma: 0
	játékos kiesett de lép	T10	PlayerAlreadyOutException
	már övé a telek, de megveszi megint	T11	AlreadyOwnedException
	már vett házat, de vesz megint	T12	HouseAlreadyThereException
	ház egy olyan telekre, aminek más a tulaja	T13	DifferentOwnerException
	ház egy olyan telekre, aminek nincs tulaja	T14	NoOwnerException
	a telek felszabadulnak, ha a játékos kiesik	T15	Játékos neve : Tiniky, pénze: 0, telkeinek száma: 0, házak száma: 0 Játékos neve : Funonymus, pénze: 9000, telkeinek száma: 1, házak száma: 0