

Feladat

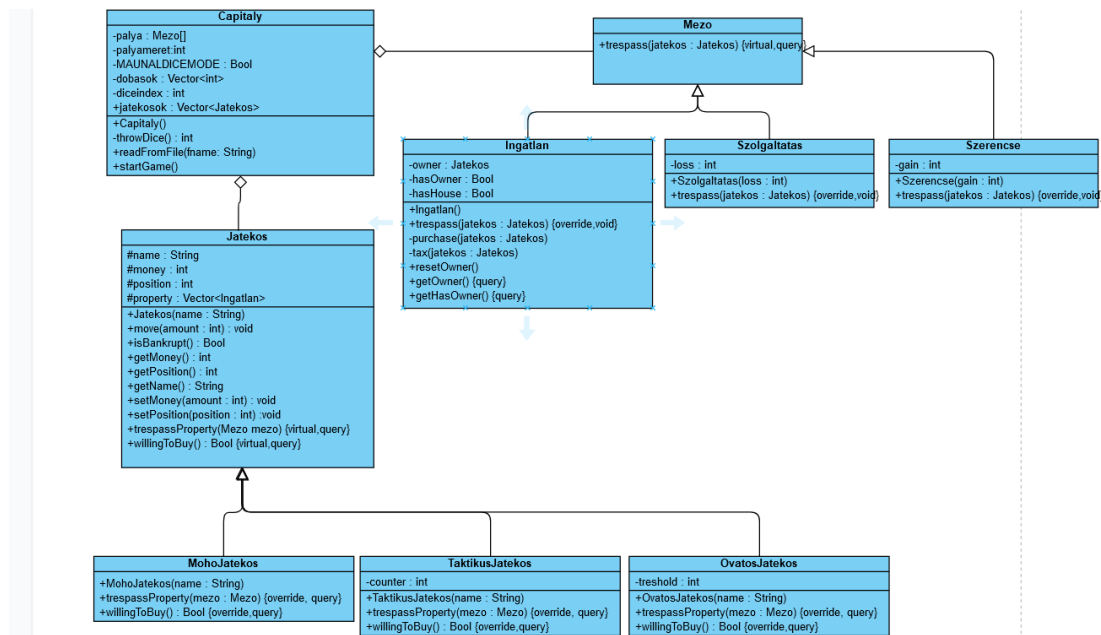
Szimuláljuk az alábbi egyszerűsített Capitaly társasjátékot! Adott néhány eltérő stratégiájú játékos és egy körpálya, amelyen különféle mezők sorakoznak egymás után. A pályát körbe-körbe újra és újra bejárják a játékosok úgy, hogy egy kockával dobva mindig annyit lépnek, amennyit a kocka mutat. A mezők három félék 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.

Adjuk meg, melyik játékos nyeri meg a játékot és mekkora vagyona (mennyi a tőkéje, milyen ingatlanokat birtokol) van ekkor!

Terv



Tesztelési terv

Rövid leírás	bemenet	elvárt kimenet
Nincs megadva a mezők száma	inp01.txt	Invalid input error
Nincs megadva a játékosok száma	inp02.txt	Invalid input error
Túl nagy az előre megadott mezők száma(1 mező)	inp03.txt	Invalid input error
Túl kicsi az előre megadott játékosok száma	inp06.txt	Lefut a program
Üres fájl	inp07.txt	NoSuchElementException
Hibás formátumú mező	inp08.txt	Invalid input error
Hibás formátumú játékos	inp09.txt	Invalid input error
Túl nagy az előre megadott mezők száma(0 mező)	inp10.txt	Invalid input error
Túl nagy az előre megadott játékosok száma(0 játékos)	inp11.txt	NoSuchElementException
Túl nagy az előre megadott mezők száma(1 mező)	inp03.txt	Invalid input error
Túl nagy az előre megadott játékosok száma(1 játékos)	inp04.txt	NoSuchElementException
Túl nagy az előre megadott mezők száma(2 mező)	inp12.txt	Invalid input error
Túl nagy az előre megadott játékosok száma(2 játékos)	inp13.txt	NoSuchElementException
Mintaeset	inp14.txt	Lefut a program
Mintaeset előre megadott kockadobások esetén	diceinp01.txt	Lefut a program
Manuális kockadobás mód előre megadott dobások nélkül	diceinp02.txt	Invalid input error

<i>Manuális kockadobás mód 1 előre megadott dobással</i>	diceinp03.txt	Lefut a program
<i>Manuális kockadobás mód 2 előre megadott dobással</i>	diceinp04.txt	Lefut a program