

MAGASSZINTŰ PROGRAMOZÁSI NYELVEK II zh.
Az ork horda

Készítsen konzol alkalmazást C# nyelven, mely az OOP alapelveit szem előtt tartva leírja az alább megfogalmazottakat, és végrehajtja az zokon értelmezett műveleteket!

A kész programot tömörítse **"Vezetéknév_Keresztnév"** néven, majd küldje el a *troll.ede@ektf.hu* címre! Az üzenet tárgya **"Prog II zh yyyyMMdd"** legyen!

1. Egy **ork**ot az alábbi jellemzőivel írhatunk le.

- **azonosító**: egész értékű mező, nem lehet kisebb, mint 1!
- **név**: szöveges mező. Nem null, legalább 5 karakter, kívülről nem módosítható.
- **életerő**: egész szám a $(-\infty, 100]$ intervallumból.
- **sebzés**: valós szám a $[30, 70)$ intervallumból. Kívülről nem módosítható.
- **halott**: csak olvasható logikai mező. Értéke akkor *igaz*, ha az *életerő* értéke kisebb, mint 0.
- **Konstruktor 1**: Bekéri az azonosítót, és beállítja az életerőt 100-ra, a sebzést pedig 30-ra (kívülről nem látható)
- **Konstruktor 2**: Bekéri az azonosítót, a nevet, valamint az életerőt és beállítja azokat
- **Konstruktor 3**: Bekéri az azonosítót, a nevet, az életerőt, valamint a sebzést és beállítja azokat

2. Egy **ork harc**ost az alap *ork* tulajdonságok mellett az alábbiak jellemeznek.

- A név kiegészül a **Rettegett**, vagy a **Koponyazúzó** előtaggal 70 – 30% eséllyel.
- **fegyver**: enumban tárolt érték (balta, kalapács, kétélű fejsze, ...)
- **FegyverNév**: Egy adott fegyver enumot kap paraméterül, és annak visszaadja a szépen megformázott nevét.
- **Fegyvercsere** metódus, mely lecseréli a fegyvert a paraméterben kapottra.
- **páncél**: egész szám a $[0, 40]$ intervallumból.
- **Konstruktorok**: Írja meg azokat a konstruktorokat, melyek az őosztályban is voltak (kivéve az üreset), valamint egy újat, mely a csak a harcásokra jellemző adatokat is plussz paraméterként bekér.

3. Egy **ork sámán**t az alap *ork* tulajdonságok mellett az alábbiak jellemeznek.

- A név kiegészül a **Tiszteletreméltó** előtaggal.
- **természeti erő**: enumban tárolt érték, kívülről nem módosítható. (tűz, jég, szél, föld, víz, ...)
- **TermészetiErőNév**: Egy adott természeti erő enumot kap paraméterül, és annak visszaadja a szépen megformázott nevét.
- **ork tanács tag**: logikai mező. Ha már egyszer megválaszják tagnak, az nem vonható vissza.
- **Konstruktorok**: Írja meg azokat a konstruktorokat, melyek az őosztályban is voltak (kivéve az üreset), valamint egy újat, mely a csak a sámánokra jellemző adatokat is plussz paraméterként bekér.

4. Egy **ork horda** tetszőleges mennyiségű *ork harc*ost és *sámán*t tartalmazhat.

- Írjon két hozzáadó függvényt, melyek sámán, vagy harcost tudnak feltölteni a listába az összes paraméterükkel.
- A következő két részfeladatban csak a még
- Írjon metódust/property-t, mely visszaadja, hogy a horda hány tagja tartozik az ork tanácsba.
- Írjon függvényt, mely listába gyűjti a hordából azokat, akik a paraméterben kapott fegyverrel zúznak.

5. Írjon **főprogram**ot, amely

- létrehoz egy ork horda példányt, melyben 350 harc
- Hány tagja van a horda tanácsának?
- A baltát használó orkok közül annak az összes adatát, akinek a leggyengébb a pajzsa!