Malom Játékos pontszám kezelés – Feladatleírás

Egy olyan osztályt kell elkészíteni, amely játékosokat modellez egy malom játékban. A játékosoknak van egy kezdő pontszámuk, amelyet meg lehet növelni, ha nyernek, vagy csökken, ha veszítenek. A játékosok nyomon követhetik, hogy hányszor nyertek, vesztettek vagy döntetlent

játszottak, valamint eldönthető, hogy két játékos közül ki nyert egy adott mérkőzésen. Ha egy játékos pontszáma negatív, akkor kiesett a játékból, nem játszhat tovább, és semmilyen további műveletet nem lehet vele végezni, de az adatai még lekérdezhetők.

A játékos neve módosítható a főprogramból, viszont az azonosítója és a kezdő pontszáma nem változtatható meg a létrehozás után.

A játékosokat értékelni kell az alapján, hogy hány mérkőzést nyertek:

- 20-nál kevesebb győzelem: Amatőr

- 20 és 30 közötti győzelem (beleértve a 30-at): Félprofi

- 31 vagy több győzelem: Profi

Feladatok

1. feladat (10 pont)

• Hozzon létre egy játékost érvénytelen (negatív) kezdő pontszámmal, és jelenítse meg a hibaüzenetet a konzolon.

• Hozzon létre egy játékost helyes kezdő pontszámmal, és írja ki az adatait a képernyőre a következő formában:

JátékosNév (azonosító) -> 50 pont

2. feladat (10 pont)

• Szimulálja, hogy a játékos összesen 5 mérkőzést nyer, először 2, majd további 3 alkalommal!

• Jelenítse meg, hogy a játékos hány alkalommal nyert!

• Szimulálja, hogy a játékos 4 mérkőzést veszít!

• Jelenítse meg a játékos aktuális pontszámát, valamint azt, hogy több győzelme van-e, mint veresége, azaz nyerő vagy vesztő játékos-e!

3. feladat (10 pont)

• Hozzon létre egy másik játékost, és adjon neki is kezdő pontszámot.

• A játék során egyszer nyerjen, egyszer veszítsen és egy döntetlent játsszon.

• Jelenítse meg, hogy a játékos pozitív, negatív vagy semleges összpontszámmal rendelkezik-e, valamint hány döntetlent játszott!

4. feladat (10 pont)

• Hasonlítsa össze a két játékost, és állapítsa meg, hogy ki a győztes a pontszám alapján.

• Jelenítse meg a győztes játékos nevét és pontszámát.

• Jelenítse meg a játékosok aktuális értékelését (Amatőr, Félprofi vagy Profi)!

5. feladat (10 pont)

• Szimulálja, hogy egy játékos nyer, de negatív pontszámmal rendelkezik, vagy veszít, de már kiesett a játékból! Jelenítse meg