*Pokemon Red, újra gondolt, fejlesztetett változata*

**Játék Leírása**

* **Műfaj:** RPG (Szerepjáték)
* **Alapötlet:** Főhős – ellenségek közötti 1v1, jutalmakkal
* **Cél:** Zárt játékterű pályán random megjelenő ellenségekkel (Pokemonhoz hasonlóan) megküzdeni.
  + a harc végén jutalmak(tárgy/pénz), melyet megadott helyen elkölthet/eladhat/fejleszthet.

Fizetőeszköz: arany

**A pálya beolvasása:**

A Palya osztály a játék pályáját kezeli és tölti be.

public class Palya

    {

        private string[,] terkep; //egész pálya

        public Palya(int renderx, int rendery) //renderelt terület

        {

            terkep = new string[1000 + renderx \* 6, 1000 + rendery \* 6]; // 1000x1000 pálya+extra üres helyek, hogy ne tudjon kisétálni a pályáról (nem lenne mit printelni/hozzáadni a streambuilderhez később)

        }

        public void Betolt(string beolvasott) //minden mező feltöltése üres karakterrel

        {

            for (int i = 0; i < terkep.GetLength(0); i++)

            {

                for (int j = 0; j < terkep.GetLength(1); j++)

                {

                    terkep[i, j] = " ";

                }

            }

            string[] lines = File.ReadAllLines(beolvasott);

            for (int i = 0; i < 1000; i++)

            {

                for (int j = 0; j < 1000; j++)

                {

                    terkep[i + Jatek.renderx \* 3, j + Jatek.rendery \* 3] = lines[i][j].ToString();

                }

            }

        }

    }

A játékos körülötti tér renderelése, a villogás elkerülése érdekében egy változóban összetesszük a karakter látóterének képét, majd utána írjuk ki egyben.

A képen szöveg, képernyőkép, Betűtípus, szoftver látható

Automatikusan generált leírás

Kijelző megvalósítása Interface-el:

public interface IKijelzo

    {

        void Megjelenit(int display, IKarakter karakter, IPalya palya, int renderx, int rendery);

    }

Karekter:

A Karakter osztály a játékos karakterének tulajdonságait tartalmazza.

public class Karakter : IKarakter

    {

        public int X { get; set; }

        public int Y { get; set; }

        public string Nev { get; set; }

        public int Sebzes { get; set; }

        public int Armor { get; set; }

        public int Xp { get; set; }

        public int Level { get; set; }

        public int Hp { get; set; }

        public int MaxHp { get; set; }

        public int Gold { get; set; }

        public string[] Inventory { get; set; }

        public string[] Kinezet { get; private set; } = {

            "   .-.   ",

            " \_\_|=|\_\_ ",

            "(\_/`-`\\\_)",

            "//\\\_\_\_/\\\\",

            "<>/   \\<>",

            " \\|\_.\_|/ ",

            "  <\_I\_>  ",

            "   |||   ",

            "  /\_|\_\\  "

        };

        public Karakter(int x, int y, string nev, int sebzes, int armor, int xp, int level, int hp, int gold, string[] inventory)

        {

            this.X = x;

            this.Y = y;

            this.Nev = nev;

            this.Sebzes = sebzes;

            this.Armor = armor;

            this.Xp = xp;

            this.Level = level;

            this.Hp = hp;

            this.MaxHp = hp;

            this.Gold = gold;

            this.Inventory = inventory;

        }

    }

Kijelző kivitelezése:

public class Kijelzo : IKijelzo

    {

        public void Megjelenit(int display, IKarakter karakter, IPalya palya, int renderx, int rendery)

        {

            switch (display)

            {

                case 0:

                    JatekKijelzes(karakter, palya, renderx, rendery);

                    break;

                case 1:

                    HarcKijelzes();

                    break;

            }

        }

        private void JatekKijelzes(IKarakter karakter, IPalya palya, int renderx, int rendery)

        {

            StringBuilder terkepString = new StringBuilder();

            string[,] terkep = palya.GetTerkep();

            for (int i = karakter.X - rendery; i < karakter.X + rendery; i++)

            {

                for (int j = karakter.Y - renderx; j < karakter.Y + renderx; j++)

                {

                    terkepString.Append(terkep[i, j]);

                }

                terkepString.Append('\n');

            }

            Console.SetCursorPosition(0, 0);

            Console.Write(terkepString.ToString());

            Console.WriteLine($"{$"{new string('█', karakter.Hp / 10)}{new string('▒', 10 - karakter.Hp / 10)}"} {karakter.Hp}% ❤️ \n{karakter.Sebzes} 🗡️ \n{karakter.Armor} 🛡️");

            Console.WriteLine($"Arany: {karakter.Gold} 💰");

            Console.WriteLine("Bolt: [1] Kard (50 arany)   [2] Íj (25 arany)   [3] Pajzs (20 arany)");

            Console.WriteLine("Küldetés: Kövesd a kavicsokat a ház mögött, ami elvezet a barlang bejáratáig.");

        }

        private void HarcKijelzes()

        {

        }

    }

* **Fegyverzet:**

|  |  |
| --- | --- |
| Fegyver | Ár |
| Kard | 50 arany |
| Íj | 25 arany |
| Pajzs | 20 arany |

**Hogyan játssz a játékkal?**

**Irányítás**: WASD

**Belépes valahova:** K

**Ütés:** T

.