Hrajeme si na zákazníka a dodavatele. Ty jsi dodavatel, zákazníka určím. Pomůže ti s tímto:

* Pokud ti nebude něco jasné v zadání, pokládej mu doplňující otázky
* Až budeš mít aplikaci hotovou a otestovanou, zákazník ti udělá tzv. akceptační testy a napíše ti připomínky
* Může se stát, že některé připomínky budou tzv. out-of-scope — nebyly v původním zadání. Můžeš implementovat, pokud stihneš dodat v čase.

Co budu chtít po tobě:

* Dobře si přečti zadání a poptej se zákazníka na to, co ti nebude jasné.
* Tvým prvním výstupem, který mi pošleš, by měl být odhad pracnosti.
* Tento odhad bys neměl při implementaci překročit.
* Druhým výstupem bude buď grafický návrh architektury programu (pokud umíš UML nebo něco podobného). Pokud neumíš UML, tak jen slovní návrh.
* Součástí tohoto návrhu by měly být jednotlivé datové třídy a interakce mezi nimi. To mi také pošleš.
* Třetím výstupem bude samotná aplikace a kód aplikace. Aplikace by měla být user-friendly.
* Vždy, když budeš dávat aplikaci zákazníkovi k akceptaci, pošli ji i mě.

Tak zdar a sílu!

# Vesnice

· preferovaně webová aplikace (WinForms, ASP.NET MVC, JavaScript + REST API, volba je na tobě) nebo desktop (WinForms, WPF) pokud neumíš web

· vstup je

o počet bojovníků ve vesnici (Zdraví = 30 bodů)

o počet mužů ve vesnici (Zdraví = 20 bodů)

o počet žen ve vesnici (Zdraví = 15 bodů)

o počet dní života vesnice

o počet obyvatel, kteří provedou každý den nějakou akci

· Po zadání vstupu se zamíchá pořadí všech obyvatel.

· Postupně se vybírají obyvatelé tak, jak byli zamícháni, a ty provádějí své akce. Takový obyvatel se nazývá „Hrdina dne“.

· Průběh dne „Dnes“

o “Hrdina dne” si vybere jiného obyvatele vesnice, s kterým bude provádět akci.

o Pouze však z obyvatel, se kterými dnes nebo včera, nebyla provedena akce.

o Pokud není s kým provádět akci, den končí a přechází se na další den.

· Akce „Hrdinů dne“:

o Bojovník

§ Pokud bojovník vyzve jiného bojovníka na souboj, pak oba bojovníci házejí osmihrannou kostkou.

· Pokud je obranné číslo větší nebo rovno než útočné číslo, bojovník se ubránil.

· Pokud je obranné číslo menší než útočné, bránící se bojovník ztrácí počet zdraví rovný rozdílu hodnot

§ Pokud bojovník vyzve muže, pak bojovník hází osmihrannou kostkou.

· 8 = muž umírá

· méně jak 8, muž ztrácí počet bodů zdraví jako na kostce

§ Pokud bojovník vyzve ženu, pak bojovník hází osmihrannou kostkou.

· 8 = žena umírá

· 1 = bojovník se slituje a neprovádí žádnou akci

· Větší než 1 a menší než 8, žena ztrácí dvojnásobek bodů zdraví jako na kostce

o Muž

§ Pokud muž potká bojovníka, nic se neděje

§ Pokud muž potká muže, zajdou do hostince

· „Hrdina dne“ si doplní 2 body zdraví

· Druhý muž si doplní 1 bod zdraví

§ Pokud muž potká ženu, zplodí spolu potomka, který se zařadí na konec seznamu

· 40% šance, že to bude muž

· 40% šance, že to bude žena

· 20% šance, že to bude bojovník

o Žena

§ Pokud žena potká bojovníka, ztrácí 1 bod zdraví

§ Pokud žena potká ženu, zajdou do obchodu

· „Hrdina dne“ si doplní 2 body zdraví

· Druhá žena si doplní 1 bod zdraví

§ Pokud žena potká muže, zplodí spolu potomka, který se zařadí na konec seznamu

· 40% šance, že to bude muž

· 40% šance, že to bude žena

· 20% šance, že to bude bojovník

· Obecné požadavky

o V každém dni a v každém kroku je potřeba zobrazit stav

o Automatický posun i krokování po kroku nebo dni

o Při automatickém režimu krátká pauza mezi každým krokem.