

# Dungeons Kombat



Le segrete del castello medioevale sono popolate da spietati personaggi, dalla strafottente Cavaliere \$ al misterioso Cavaliere X, dell'enigmatico ? al pragmatico #. Aiuta il valoroso \* a sconfiggere questi nemici per riconquistare la libertà.

Progetta un gioco con le seguenti regole:

1- Pensa ad un campo di gioco di 61 posizioni (da 0 a 60), le posizioni pari sono di separazione, le posizioni dispari contengono i giocatori (player e enemy).

2- Sono previsti 10 nemici rappresentati dai seguenti simboli: \$ % & # @ Y ? ^ ! X

3-Ogni nemico ha una forza iniziale casuale compresa tra 5 e 25

4-prevedi un Player che ha il simbolo \* e una forza iniziale tra 10 e 20

In fase di avvio del gioco predisponi questi personaggi in apposite strutture dati (array o variabili)

Prevedi una funzione che disegna il campo di gioco con in personaggi disposti in posizione casuale.

```
The Dungeos
-----
#    %    &        ^        @        $ ? !    X    Y *
-----
```

Prevedi una funzione menu con le seguenti voci:

```
0-Abbandona
1-Vedi player
2-Vedi enemy
3-Salta
4-Riposa
5-Gioca
cosa vuoi fare?
```

Descrizione voci del menu, **prevedi almeno una funzione pero ogni voce.**

#### 0-Abbandona

termina l'esecuzione del gioco per abbandono.

#### 1-Vedi Player

Visualizza il simbolo \* e la forza del player.

#### 2-Vedi Enemy

Visualizza i nemici ancora in vita con il loro simbolo e la loro forza.

#### 3-Salta

Permette al player di spostarsi in una nuova posizione nel campo di gioco. La posizione deve essere dispari, compresa tra 1 e 59 e non occupata da un enemy.

E' utile un fase di combattimento.

Come dettagliato meglio in seguito, il player può attaccare solo i nemici a lui adiacenti (il primo sulla sinistra ed il primo sulla destra), ma deve avere una forza maggiore o uguale al nemico che attacca.

**Ad ogni salto il player perde 1 punto forza.**

Il player può effettuare un qualsiasi numero di salti.

#### 4-Riposa

Permette al player di aumentare la sua forza. Ogni volta che il **player riposa ottiene la forza pari alla media tra la forza massima e quella minima dei nemici** ancora in gioco.

**Il player può riposare al massimo 3 volte in una partita.**

#### 5-Gioca.

Rappresenta la fase di gioco vera e propria.

Si chiede al player se vuole attaccare a sinistra o destra.

Se non ci sono nemici dal lato richiesto viene segnalato e non succede nulla.

Se il nemico dal lato richiesto ha una forza maggiore del player, viene segnalato e non succede nulla.

Se il nemico attaccato ha invece una forza minore o uguale al player viene lanciato un dado (numero random intero tra 0 e 1). Se esce 0 vince il player altrimenti enemy.

Se vince il player somma ai suoi punti forza quelli del nemico. Se questo valore supera 2 volte il massimo della forza dei nemici allora la forza del player è limitata a 2 volte il massimo della forza dei nemici. Sempre in caso di vittoria del player al nemico sconfitto viene assegnato 0 come valore di forza e viene tolto dall'elenco dei nemici viventi e dal campo di gioco.

Se vince il nemico (enemy) al player vengono tolti i punti forza del nemico.

Il gioco termina per abbandono ( 0-Abbandona) o per vittoria del Player (non ci sono più nemici vivi) o per sconfitta del Player (forza minore o uguale a 0).