

Задание: Текстовая RPG-игра "Числовой квест ULTIMATE"

В этом задании вам предстоит разработать **консольную RPG-игру**, в которой игрок путешествует по подземелью, встречается монстров, ловушки, сундуки, торговцев, мистических существ и в конце сражается с боссом.

Главное требование – код должен быть **разбит на методы** для удобства и читаемости.

Функциональные требования

1. Использование методов

Программа должна содержать **как минимум 12 методов**. Примеры:

void InitializeGame() – устанавливает начальные характеристики игрока.

void StartGame() – запускает основной игровой процесс.

void ProcessRoom(int roomNumber) – обрабатывает событие в комнате.

void FightMonster(int monsterHP, int monsterAttack) – бой с монстром.

void OpenChest() – открытие сундука (обычного или проклятого).

void VisitMerchant() – покупка предметов у торговца.

void VisitAltar() – усиление персонажа за золото.

void MeetDarkMage() – взаимодействие с таинственным магом.

void UsePotion() – восстановление здоровья.

void ShowStats() – вывод характеристик игрока.

void FightBoss() – битва с финальным боссом.

void EndGame(bool isWin) – завершение игры.

Важно:

- Методы должны **четко выполнять свою задачу**.
- В коде **не должно быть дублирующихся блоков** – всё через вызовы методов.

2. Начальные характеристики игрока

- **Здоровье:** 100 HP
- **Максимальное HP:** 100
- **Золото:** 10
- **Зелья:** 2 (восстанавливают 30 HP)
- **Стрелы:** 5
- **Оружие:** меч и лук

3. Игровой процесс

Игрок **последовательно проходит 15 комнат**. В каждой комнате случайным образом может быть:

Монстр

- У каждого монстра случайное здоровье (20-50 HP) и атака (5-15 урона).
- Игрок может атаковать мечом (10-20 урона) или стрелами (5-15 урона, тратит стрелу).

Ловушка

- Игрок теряет случайное количество здоровья (5-20 HP).

Обычный сундук

- В сундуке может быть **золото, зелье или стрелы**.

Проклятый сундук

- Игрок получает золото, но у него **может уменьшиться максимальное НР** на 10.

Торговец

- Можно купить **зелья (10 золота)** или **стрелы (5 золота за 3 штуки)**.

Алтарь усиления (новая комната!)

- Игрок может **пожертвовать 10 золота**, чтобы:
 - Увеличить урон меча на 5.
 - Восстановить 20 НР.
 - Если у игрока нет золота – ничего не происходит.

Темный маг (новая комната!)

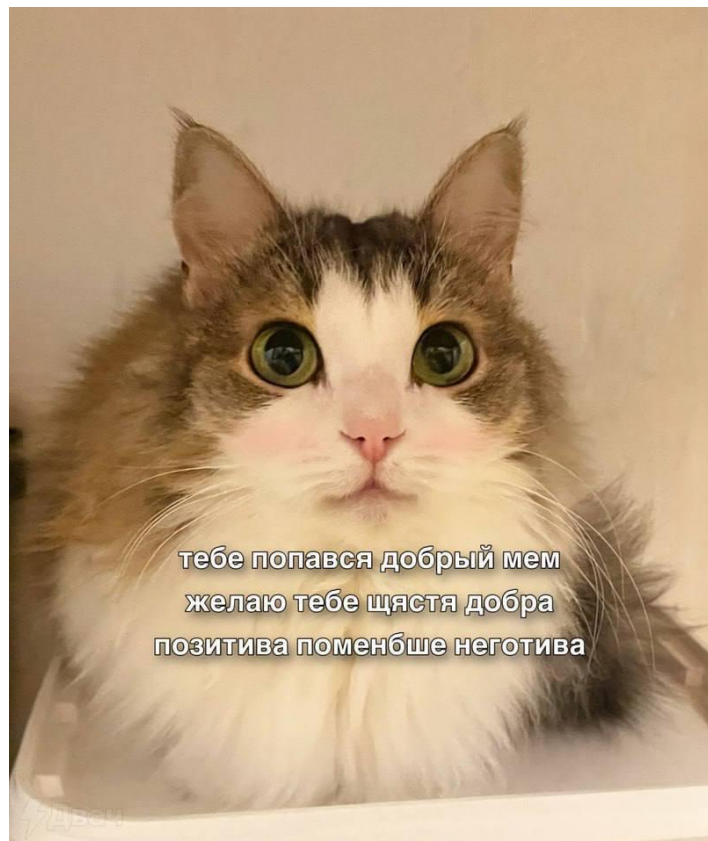
- Маг предлагает сделку: **жертвуй 10 НР, чтобы получить 2 зелья и 5 стрел**.
- Если у игрока меньше 10 НР, маг исчезает.

Событие (загадка, ловушка, бонус)

- Например, игрок должен ответить на загадку, чтобы получить награду.

Финальная комната (№15) – БОСС

- Босс имеет **100 НР** и наносит **15-25 урона**.
- Раз в 3 хода у него есть шанс **восстановить 10 НР**.
- У него есть **особая атака**, наносящая **урон сразу дважды**.



тебе попался добрый мем
желаю тебе щастя добра
позитива поменьше негатива