

# Orkok

## Készítsen osztályt Ork néven:

### Mezők, propertyk:

- KEZDO\_ELETERO: statikus, egész mező, értéke 100, privát
- KEZDO\_SEBZES: statikus, egész mező, értéke 6, privát
- Id: int típusú mező, csak belülről módosítható
- Nev: szöveges típusú, csak belülről módosítható
- Eletero: egész típusú, settere protected
- Halott: csak getter rendelkező property, visszaadja, hogy az adott ork halott-e (életereje  $\leq 0$ )
- Sebzes: int típusú, beállítja és visszaadja a sebzés mező értékét. Csak belülről állítható. Használjon késői kötést.

### Metódusok

- Sebzodik: paraméterként egy egészt vár, a példányok csökkenti az életerejét a paraméterben megadott értékkel. Használjon késői kötést.
- Tamad: csak belülről és a gyermekosztályból látható metódus, Ork típusú paramétert vár (ellenfél). Meghívja az ellenfél Sebzodik metódusát, paraméterként a saját Sebzését adja át. Használjon késői kötést.
- TamadAnimacio: publikus metódus, paraméterként egy Ork-ot vár (ellenfél). Meghívja a példány Tamad metódusát, átadja neki a paraméterben kapott orkot, majd visszaad egy string-et arról, hogy mi történt. (Pl.: X pusztá kézzel megtámadta Y-t és Z-t sebzett rajta.) Használjon késői kötést.
- ToString: írja felül a ToString metódust, írassa ki az Ork összes adatát

### Konstruktor

- Kérje be az i-d, nevet, a sebzést és az életerőt állítsa be kezdő értékre

## Készítsen osztályt Fegyver néven

### Mezők, propertyk:

- Nev: szöveges típus

- Szorzo: valós típusú

## **Metódusok:**

- Írja felül a ToString metódust, írassa ki a fegyver nevét és szorzóját

## **Konstruktorok:**

- Bekéri a fegyver nevét és szorzóját

# **Készítsen osztályt Harcos néven**

## **Az osztály ősul választja az Ork osztályt**

## **Mezők, propertyk:**

- Fegyver: Fegyver típusú
- Sebzes: írja felül az ősosztály Sebzes property getterét. Az Ork alapsebzése meg van szorozva a Harcos fegyverének szorzójával, majd egészzé kényszerítve. ("base." segítségével meghívható az ősosztály Sebzes-e)

## **Metódusok:**

- Tamad: írja felül a ősosztály Tamad metódusát. A Harcos támadás előtt megvizsgálja, hogy az ellenfele halott-e, ha igen, nem támadja meg, különben meghívja az ősosztály Tamad metódusát.
- TamadAnimacio: írja felül az ősosztály TamadAnimacio metódusát. Vizsgálja meg, hogy az ellenfél halott-e, ha igen, adja ezt vissza szöveggként, ha nem, hívja meg a Tamad metódust, és írassa ki az eredményt (Pl.: X harcos Y fegyverrel megtámadta Z-t és A-t sebzett rajta. Pl2.: X-től távol áll a hullagyalázás, ezért már nem támadja meg Y-t.)
- ToString: Meghívja az ősosztály ToString metódusát, hozzáfűzi a Harcos Fegyverének ToString függvényének visszatérési értékét.

## **Konstruktorok:**

- Bekéri az id-t, nevet és a fegyvert

# **Készítsen osztályt Varazslat néven**

## **Mezők, propertyk:**

- Nev: szöveg
- Szorzo: valós
- PajzsSzorzo: valós
- Koltseg: egész

## **Metódusok:**

- ToString: írassa ki a Varázslat jellemzőit

## **Konstruktorok:**

- Bekéri a varázslat összes adatát

# **Készítsen osztályt Varazslo néven**

## **Az osztály örül választja az Ork osztályt**

## **Mezők, propertyk:**

- Varazslat: varázslat típusú mező
- Mana: egész típusú
- HasznaltVarazslatot: bool típusú, alaphól hamis
- Írja felül a Sebzés property getterét. Ha a Varázsló használt varázslatot, akkor az alapsebzést megszorozza a varázslat szorzójával, és ezt adja vissza, egyébként az ősoosztály sebzését.

## **Metódusok:**

- Sebzodik: írja felül az ősoosztály metódusát. Ha van elegendő mannája a varázslónak a varázslat használásához, akkor a kapott sebzést megszorozza a varázslat pajzsSzorzójával, és csökkenti a manáját, ellenkező esetben az ősoosztály sebződését használja.
- Tamad: írja felül az ősoosztály metódusát. Ha van elég manna a varázslat használatához, akkor a varázslat szorzójával megszorozza az alapsebzést, ezt adja oda az ellenfél Sebzodik metódusának és csökkenti a mannát a varázslat költségével, a HasznaltVarazslatot igazra állítja, egyébként az alapsebzést adja át, és hamisra állítja.
- TamadAnimacio: írja felül az ősoosztály metódusát. Meghívja a Tamad metódust és kiírja az eredményt (Pl.: X varázsló megtámadta Y-t és Z-t sebzett rajta.)

- ToString(): meghívja az őszosztály metódusát, és hozzáfűzi a Varázsló által használt varázslat adatait.

## Konstruktorok:

- Bekéri az id-t, a varázsló nevét és varázslatát

## Készítsen osztályt Horda néven

### Ez lesz a konténerosztály

## Mezők, propertyk:

- Id: statikus privát egész, ebből generálódik az ID
- orkok: privát Ork típusú lista
- MaxSebzesuOrk: csak gettere van, a legnagyobb sebzésű orkkal tér vissza
- Elesettek: csak gettere van, listába szedi a halott orkokat, ezt a listát adja vissza
- MannaNelkuliVarazslok: csak gettere van, a mannával nem rendelkező Varázslókat egy listába szedi

## Metódusok:

- AddOrk: paraméterben vár egy nevet, létrehoz egy új orkot és hozzáadja listához, az id-t a statikus mezőből kéri, azt megnöveli utána.
- AddHarcos: nevet, fegyvert kér paraméterként, létrehoz egy új harcost, id-ját beállítja a következőre.
- AddVarazslo: nevet, varázslatot kér, - | -
- Harc: harcot szimulál. Addig tart, míg csak egy ork marad életben a listánkban (Ennek ellenőrzésére felhasználhatjuk az Elesettek propertynk Countját és az orkok lista Countját). Kiválaszt egy támadót a listából és egy ellenséget (Figyeljünk oda, hogy a kettő ne ugyan az legyen) random, majd a támadó megtámadja az ellenséget. A harc végén kiírja a nyertest.

## Főprogram

Hozzon létre egy példányt a Hordából, töltse fel orkokkal, harcosokkal és varázslókkal, és futtasson egy Harcot.