

Cowboys Vs Fiends

Lajityyppi: Strategiapeli

Kieli: C#

Laitevaatimukset: ihan mikä tietokone vaan, tarvitset vain consolin (CMD) ja pelin projekti tiedoston jonka kautta käynnistät sen.

Peli alkaa luomalla kaksi armeijaa: pelaajan armeija ja vihollisen armeija.

Pelaajaa pyydetään valitsemaan armeija kirjoittamalla 1 tai 2. Kummassakin armeijassa on erilaisia yksiköitä, joilla on erilaiset statsit.

Peli näyttää armeijoiden statsit ja pyytää pelaajaa valitsemaan hyökkääjän ja kohteen, jota halutaan hyökätä.

Pelaaja ja vihollinen hyökkäävät vuorotellen toisiaan kohtaan, kunnes toinen armeija häviää.

Taistelun aikana jokainen hyökkäys vähentää kohteen yksikön hitpointteja hyökkääjän vahingon perusteella.

Pelaaja voi valita peruuttaa viimeisen hyökkäyksen, jonka hän teki omalla vuorollaan kirjoittamalla 'z'.

Peli jatkuu, kunnes joko pelaajan armeija tai vihollisen armeija on kukistettu.

Taistelun jälkeen peli näyttää viestin, ja pelaaja voi julistaa voittonsa painamalla enter-näppäintä.

TLDR; koodi luo vuoropohjaisen taistelun, jossa pelaaja valitsee armeijan ja tappelee vihollisen armeijaa vastaan vuorotellen ja hyökäten toistensa yksiköitä, kunnes toinen armeija voittaa.

Pelin keskeinen koodi on luokassa nimeltä Program.cs jossa käydään koko tappelu läpi.

Army.cs on no mitä siinä lukee se sisältää koodin mikä edustaa armeijaa.

Attack.cs on taas miltä se kuulostaa, tämä luokka mahdollista pelin attack mekaniikan ja mahdolliset vastustajien kuolemat jos ne tapahtuu attackin aikana. Samalla koodi tallettaa hyökkääjän ja vastustajan.

ColorPrinter.cs on luokka joka mahdollistaa pelin värillisen printtauksen CMD:ssä, se vaihtaa tärkeät asiat värilliseksi tekstiksi.

Unit.cs on taas luokka joka edustaa yksikköä jolla on hitpointit, damage, nimi, tiimi, yms.

TeamEnum.cs sisältää joukkueet.

