

Bogarak

Készíts játékot, amiben egy bogarat kell a játékosnak irányítani! A játék célja, hogy a folyamatosan mozgó bogár a pályán belül maradjon.

Implementáció

A bogár rendelkezik egy x , y koordináta-párral, ami az aktuális pozícióját jelöli a pályán, valamint egy iránnyal, ami megadja, hogy éppen merrefelé repül (észak, kelet, dél, nyugat). A bogár minden másodpercben egy mezőnyit mozog a megadott repülési irányba. A `Bug` és a `Direction` osztályokat felhasználva készítsd el a `Game` osztályt! A `Game` osztály két szálát használ: az első felel a `move()` metódus meghívásáért, amit másodpercenként kell ismételni a játék végéig (ehhez használd a `Thread.sleep(int)` metódust). A másik szálon a standard bementről érkező parancsokat kell olvasni, amikkel a bogár irányát lehet megváltoztatni. A pálya érvényes koordinátái: $x, y \in [0..11]$, ha a bogár elhagyja ezt a teret, a játékos veszít, a játék véget ér.

Extra feladat

Bővítsd ki a játékot, hogy ne csak egy, hanem sok bogár legyen a pályán! Minden bogár rendelkezik egy azonosítóval, amit a játékos arra használhat, hogy irányítsa az adott bogarat. Ha két bogár összeütközik, meghalnak, és vége a játéknak.