

## Tower Defense

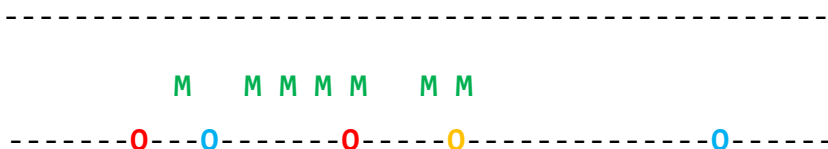
Készítsen konzolos, egyszemélyes, egyszerűsített Tower Defense játékot! A játéktér egy egyszerű ösvény lesz. Az ösvényen a játék indításakor egy csapat szörny halad végig libasorban. A cél az, hogy a szörnyek ne tudjanak eljutni az ösvény végéig. Ebben úgy lehet megakadályozni őket, hogy a játék indítása előtt az ösvény mentén tornyokat építünk, amelyek lövik a szörnyeket. Minden toronynak van hatótávolsága és ismétlési gyorsasága. Csak akkor lőhet, amikor a hatótávolságán belül éppen tartózkodik szörny, egységnyi sebzést okoz, és az ismétlési gyorsaságnak megfelelő gyakorisággal lőhet újra. Ha több szörny tartózkodik a hatókörben, akkor a hozzá legközelebbire lő rá.

A játékos a játék indulásakor a pályát látja. Az ösvény csak egyféleképpen bejárható (nem lehet megállni vagy visszafelé haladni).

A játékos minden pályán véletlenszerűen sorsolt tornyokat kap, amelyeket elhelyezhet az ösvény mentén. A lerakott tornyokat a pályán jelölni kell. (Legegyszerűbb, ha O-val jelöljük, és a különböző hatótávolságú tornyok különböző színűek. A szín állítása a Console.ForegroundColor tulajdonság segítségével lehetséges.)



A tornyok lerakása után a játékos elindítja a játékot, a szörnyek elindulnak, és ha akár egy is elér az ösvény végére, akkor a játékos veszített. A szörnyeket is mutatni kell a pályán, viszont a tornyok lövéseit nem kell ábrázolni.



A megvalósítás során objektum orientált személetet kövessen!