Áll az alku - C#

# Áll az alku konzolos játék

A program célja, hogy jól ismert televíziós vetélkedő játékot megvalósítsa egy számítógépen is játszható alkalmazás formájában.

A játékban 23 egyforma, de különböző azonosítóval (1..23) ellátott táska vesz részt, melyekben különböző összegek foglalnak helyet. Ezeket az összegeket a játékos a játék előtt nem ismeri.

A különböző nyeremények növekvő sorrendben:

1; 5; 10; 100; 500; 1000; 5000; 10000; 25000; 50000; 80000; 150000; 300000; 500000; 800000; 1000000; 2500000; 5000000; 7000000; 10000000; 15000000; 20000000; 50000000

A játék úgy indul, hogy a játékos választ egy neki szimpatikus táskát, amelyet nem nyithat ki a játék végéig.

Ezek után a játék körökre lesz osztva, első körbe 5, majd háromszor 3, aztán újból háromszo 2, táskát kell nyitnia (körönként), majd a maradék táskákat egyesével.

Minden kör végén a Bank igazgatója tesz egy ajánlatot a még játékban lévő táskákban lévő összegek alapján. A játékos elfogadhatja ezt az ajánlatot, ilyenkor ezt az összeget nyeri meg. Ha játékos nem fogadja el az ajánlatot, akkor újabb körben nyithat táskákat, amelynek végén ismét a bank ajánlata következik.

Ha játékos egyszer sem fogadja el a bank ajánlatát és már minden táskát kinyitott (a sajátját kivéve), akkor utolsóként a saját táskáját nyitja ki, ezzel megnyerve a benne lévő összeget.

# 1, Adatmodell – mit és hogyan tárol el a program

A program futáskor létrehoz egy Dictionary-t, ami azt tárolja, hogy melyik azonosítójú táskában mennyi nyeremény van, és ezt aztán feltölti

A képen szöveg látható

Automatikusan generált leírás

Enum, itt tárolódnak a nyeremények

A képen szöveg látható

Automatikusan generált leírás

HashSet, hogy a generált random számok ne ismétlődjenek, majd a HashSet feltöltése random számokkal

Ezeket átrakni listába, hogy lehessen a számokat indexelni

ForEach ciklushoz indexelő

ForEach ciklus végig megy az Enumon, majd a Dictionary-ba berakja a nyereményeket sorrendben, és ezekhez kapcsol egy véletlen generált azonosítót

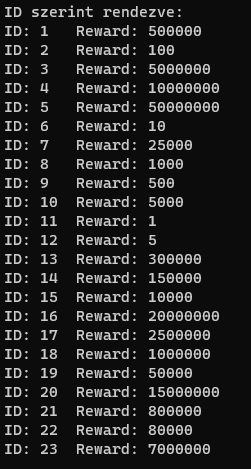
Majd visszaadja az elkészült Dictionaryt

# 2, Vezérlési folyamat - a program indulásától kezdve egészen a végéig mi fog történni? (folyamatábra)

Dictionary<int, int> briefcases = new Dictionary<int, int>();

Game.FillUp(briefcases);

A táskákba belenézhetünk a Game.Inspect(briefcases); segítségével

A képen szöveg látható

Automatikusan generált leírás