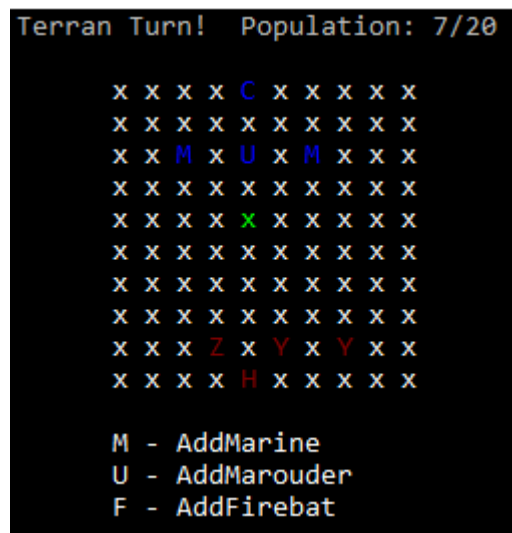


Starcraft Board Game

A Starcraft egy valós idejű stratégiai játék, a feladat ennek egy egyszerű körökre bontott táblás megvalósítása. Legyen egy $N \times M$ -es játék pálya. A játékban két faj legyen: A **Zerg** és a **Terran** az egyszerűség kedvéért mindkét fajnak legalább 3-3 támadó egysége legyen és egy fővára. A fővárnak csak életereje van, minden támadó egység a következő paraméterekből áll:

- Élet
- Támadó erő
- Támadási távolság(range) $\in [1; n]$
- Foglalt populáció
- Gyártási idő(hány kör)

A játékot két játékos játsza, minden támadó egység egyszerre egy egységet léphet, mindkét játékos egy kör alatt háromszor léphet vagy ha tud akkor támadhat is. A játék elején a fővár mellett néhány támadó egység is legyen kezdésnek. A játékosok gyárthatnak támadó egységeket ameddig belefér a megadott populációs és támadó egység limitbe. Az hogy a játékosnak mekkora a populációja és a pályán egy játékosnak egyszerre hány támadó egysége lehet az a készítőre van bízva, de mindenképp kell egy limit(Pl.: max populáció: 20, max egység: 8). Az a játékos nyer aki előbb rombolja le a másik fővárát.



Egy lehetséges megjelenítés

- 'H', 'C' - a zerg, terran fővára
- 'Z', 'Y', 'M', 'U' a zerg, terran támadó egységei
- Az 'x'-ek szabad helyek
- A zöld 'x' a kurzor pozíciója