

# A PROGRAMOZÁS ALAPJAI 2.

VÉGLEGESÍTETT HÁZI FELADAT SPECIFIKÁCIÓ

## ROLEPLAY GAME

KÉSZÍTETTE: KOMONYI ORBÁN BALÁZS, HWQMMR  
[komonyibalazs@gmail.com](mailto:komonyibalazs@gmail.com)

2025. 04. 25.

# TARTALOMJEGYZÉK

Dokumentációval kapcsolatos teendők.....	Hiba! A könyvjelző nem létezik.
Informális házi feladat leírás.....	3
Formális házi feladat leírás .....	3
Az elkészítendő szoftver célja .....	3
Elvárások.....	3
Elvárt bemenet .....	3
Elvárt kimenet.....	3
Implementálandó funkciók.....	3
Felhasználói interakció .....	3
Fejlesztéshez használt technológiák.....	3
Egyéb követelmények.....	3
Futtató környezet követelményei.....	3
Célközönség .....	4
Hivatkozások.....	4

# Informális házi feladat leírás

Egy szöveges, konzolos szerepjátékot készítek, amelyben a felhasználó különböző karaktertípusok közül választhat (pl. harcos, varázsló, íjász), majd harcba bocsátkozhat különféle ellenfelekkel. A játék során a karakterek szintet lépnek, fegyvereket használnak és tapasztalati pontokat szereznek.

# Formális házi feladat leírás

## Az elkészítendő szoftver célja

A játék célja, hogy bemutassa a programozási alapelvek és az objektumorientált tervezés gyakorlati alkalmazását egy egyszerű turn-based szerepjáték megvalósításán keresztül. A felhasználó különböző karakterekkel küzdhet meg, akik különféle fegyvereket és képességeket használnak.

## Elvárások

### Elvárt bemenet

A program konzolos menüje alapján történő karakterválasztás.

A felhasználó interaktívan választhat akciókat (pl. támadás, fegyverváltás, gyógyítás).

Az ellenfelek automatikusan generálódnak.

### Elvárt kimenet

A harcok eredményei, karakterállapot-változások (életerő, tapasztalat, szint) és egyéb játékállapotok szöveges kiírása a konzolra.

## Implementálandó funkciók

- Karakter osztályok: Harcos, Varázsló (és továbbiak később).
- Fegyverrendszer: közelharc fegyverek (kard, tör, balta), mágikus fegyverek (varázspálca, varázskönyv), távolsági fegyverek (íj).
- Harcrendszer, regenerálódás, szintlépés.
- Felhasználói interakciók kezelése.

## Felhasználói interakció

A program konzolon keresztül kommunikál a felhasználóval. A játékos karaktert választ, majd harci döntéseket hoz szöveges parancsokkal.

## Fejlesztéshez használt technológiák

A programomat C++11 nyelven írom meg, mivel a kevés bináris overhead miatt várhatóan gyorsan fog lefutni a kódom. Integrált fejlesztőkörnyezetként Microsoft Visual Studio 2022-et fogok használni, emellett a GitHub integráció segítségével GPLv2 licensszel publikálok.

## Egyéb követelmények

### Futtató környezet követelményei

A programomat Windows környezetre fogom lefuttatni Visual Studio 2022-ben, így a futtatható binárist azon is fogom tudni lefuttatni. Azonban igyekszem csak cross-platform nyelvi elemeket felhasználni a kód írása során, így Linux platformra való fordítás után akár azon is futtatható lesz.

## Célközönség

A programom az RPG játékok kedvelőinek készül.

## Hivatkozások