**Specifikáció: Szerepjáték**

Projektnév: AdventureQuest

Készítők: LAB csapat

Feladat:

A program egy szerepjáték lesz, melyben a játékos egy emberi karaktert irányítva különböző kasztok közül választhat, és egy előre meghatározott küldetéssorozatot játszhat végig. A játék során a karakternek szembe kell néznie ellenségekkel, valamint feladványokat kell megoldania.

A játékos karaktere tapasztalati pontokat (XP) gyűjthet, amelyek segítségével szintet léphet, és fejlesztheti képességeit. A szintváltás mindig adott tapasztalati pontszám elérésekor következik be, amikor a karakter tulajdonságai megváltoznak.

A küldetéssorozat különböző feladatokat tartalmaz, beleértve harcokat, fejtörőket és elágazásokat. Az utolsó küldetés minden esetben egy főellenséggel vívott harc.

- Harc: A harcok kör alapúak, és mind a játékos, mind az ellenfél tulajdonságai befolyásolják azok kimenetelét.

- Fejtörők: A játékos olyan matematikai, szöveges vagy táblás rejtvényeket kap, melyeket meg kell oldania. Sikertelen feladatok után a játékos nem kap XP-t.

- Döntések: A küldetések közötti döntések és az ezekből adódó következmények.

Osztályok Absztrakt Leírása:

- User: Tárolja a felhasználó nevét és jelszavát a bejelentkezéshez.

- Player: Tárolja és kezeli a játékos karakterének adatait, mint például a nevét, karakter pontjait(támadás,védekezés,sebesség) és tapasztalati pontjait valamint szintjét.

- Weapons: Tárolja a játék fegyvereit azok sebzését, nevét és szintjét.

- Armors: Tárolja a játék páncéljait azok védekezési értékét, nevét és szintjét.

- Skills: Tárolja a játék képességeit azok szintjét, értékét és a használat utánra vonatkozó feltöltési időt.

- Class: Tárolja a játék kasztjait, amik közül a játékos választhat, választás után a játékos karakterének karakter pontjai a kaszt alap pontjai lesznek.

- PlayerItems: Tárolja és kezeli a játékos felszerélést és képsségeit valamint annak szintjeit.

- Enemy: Az ellenfelek osztálya, tartalmazza tulajdonságaikat és viselkedésüket.

- Mission: Reprzentálja a küldetéseket a játékban, ami lehet harc vagy épp fejtörő.

- Battle: A harcok lebonyolítását végző osztály, kezeli a játékos és az ellenfél közötti interakciót.

- Riddle: A fejtörők osztálya, mely feladványokat ad és értékeli a válaszokat.

- Saves: Felelős a játékállapot mentéséért és betöltéséért.

Tesztelési Terv:

1. Új játék kezdése: a játékos tud-e új játékot kezdeni, nevet megadni és kasztot választani.

2. Játék mentése és betöltése: a játékállapot mentése és betöltése megfelelően működik-e.

3. Harcolás: a harc működése mind a játékos, mind az ellenfél oldaláról, beleértve a támadási módokat, a sebzéseket és a tapasztalati pontokat.

4. Fejtörők: a fejtörők megfelelően jelennek meg és értékelődnek ki.

5. Döntési elágazások: a különböző döntési lehetőségeket és azok következményeit a játékmenetben.

6. Adattárolás: az adatok megfelelően tárolódnak-e szöveges állományban vagy adatbázisban.