



Dragi studenti,

U zadatku pred vama potrebno je napisati program koji simulira RPG igru u komandnoj liniji.

Na početku igre unosi se početni broj HP-a za igrača i za zmaja koji predstavlja ukupan broj poena, igra se igra dok heroj ili zmaj ne padnu na 0 ili manje HP (Health Point).

Na početku svakog poteza ispisuje se trenutno stanje u igri u formatu

Heroj: ___ HP

Zmaj : ___ HP

Nakon toga dozvoliti korisniku da odabere jednu od 3 ponuđene opcije.

Pronađite na internetu način kako možete da dohvatite nasumičan broj između 1 i 100, a zatim na osnovu tog nasumičnog broja, izračunavati da li je uspešan ili neuspešan napad igrača.

1) Napad mačem koji ima 75% šansu za pogodak, ako je pogodak uspešan napad mačem nanosi nasumičan broj 10-15 HP štete zmaju. U slučaju promašaja ili pogotka ispisati odgovarajuću poruku.

2) Napad munjom koji ima 50% šansu za pogodak, ako je pogodak uspešan napad munjem nanosi nasumičan broj 15-30 HP štete zmaju. U slučaju promašaja ili pogotka ispisati odgovarajuću poruku.

3) Korisnik ima opciju da se 2 puta u toku igre zaleći za nasumičan broj HP između 15 i 35. Ako korisnik pokuša da odabere ovu opciju, a nema više prava da iskoristi lečenje, ispisati odgovarajuću poruku, i tu mu se završava potez. Svaki napad igrača ima 20% šansu za kritičan udarac, koji zadaje 50% više štete. Ako je nakon napada zmaj pao na 0 ili manje HP prekida se igra, heroj je pobedio.

Na kraju svakog poteza zmaj nanosi heroju nasumičnu štetu 7-17 HP, zmaj nikada ne promašuje. Ispratiti napad zmaja odgovarajućom porukom. Ukoliko je igračev HP pao na 0 ili manje HP igra se prekida i zmaj je pobedio.

I za kraj, ohrabrujemo Vas da, ukoliko poželite, dodate bilo koju opciju za igrača, razmislite koju od mogućnosti biste Vi dodali u koncept igre, kao i da ubacite neke naknadne opcije koje osmislite.

Ukoliko budete imali poteškoća ili pitanja prilikom izrade zadatka - stojimo na raspolaganju!

Pozdrav, SoftUni tim