

---

### 1. feladat: A kalandos út.

---

Egy kalandor szeretne átkelni a dzsungelen, hogy elérje a rejtett kincset. A dzsungel azonban tele van veszélyekkel, és kincset védő csapdákkal.

A kalandor kezdetben a dzsungel egyik oldalán van, és az átjutáshoz két lehetősége van: vagy átkel egy hosszú, de biztonságos hídon, vagy átmegy egy rövidebb, de veszélyesebb úton.

A feladat az, hogy készítsen egy programot, a kalandjátékhoz az alábbiak szerint: Kérdezze meg a felhasználótól, hogy melyik úton szeretne átmenni a dzsungelen.

- Ha a felhasználó a hídon keresztül szeretne átkelni, akkor a program kiírja, hogy a kalandor biztonságban van, és elérte az utazás célját.
- Ha a felhasználó a rövidebb, de veszélyesebb úton szeretne átmenni, akkor a programnak szimulálnia kell a kalandor utazását a dzsungelen keresztül. A kalandor minden lépésnél találkozik valamilyen veszéllyel, és a programnak ki kell írnia, hogy mi történt.
- Az alábbiakban a lehetséges veszélyek láthatóak, amelyekkel a kalandor találkozhat:

- 😄 Találkozik egy nagy, éhes tigrissel.
- 😄 Átkel egy veszélyes folyón, és az áramlat elragadja.
- 😄 Megbotlik egy csapdában.
- 😄 Eltéved a dzsungelben.
- 😄 Egy mérgező kígyó támad rá.

Minden akadályt dobókockával szimuláljon. Ha egyest dob, írja ki neki, hogy megsérült, próbálja újra. Mindaddig maradjon az adott szinten, amíg egyest dob.

A játékot nehezítheti is életerővel. Kapjon kezdetben 100 életerőt, majd minden akadály elbukásával vonjunk le 8-at belőle. (1-es dobás esetén)

Amennyiben elfogy az életeroje, érjen véget a játék.

---

### 2. Feladat: Lakatlan sziget

---

Írjon egyszerű szerepjátékot, amelyben a játékos egy kalandor, aki egy elhagyatott szigetre tévedt. A játékosnak át kell kutatnia a szigetet, és meg kell találnia a kincset, amelyet egy rejtélyes szörny őriz.

Ahhoz, hogy a játékos túlélje, megfelelő tárgyakat kell gyűjtenie. Ezeket tároljuk egy listában:

- élelem
- víz
- fegyver

A játék során a játékos különböző helyszínekre utazik, és találkozik különböző karakterekkel, akik segíthetnek vagy akadályozhatják a célját.

- Az első akadály egy törpe, aki találós kérdést tesz fel neki, amire jól kell válaszolnia. Ha jól válaszol, hozzáfér a szigeten lévő **élelemhez**. Maximum 3 kérdést tesz fel a törpe. Ha bármelyikre jól válaszol, elnyeri a jutalmát. Ha nem válaszol jól egyikre sem, akkor a törpe felnégyeli, a játék véget ér.
- A második akadály egy óriási pókháló. Ha egy egyszerű matematikai feladatot megold, akkor át tud slisszanni a pók mellett észrevétlenül. Onnantól kezdve hozzáfér a sziget **vízkészletéhez** is.
- A harmadik akadály egy titkos ajtó, ami akkor nyílik, ha beír egy palindróm szót. (Visszafelé is ugyanaz. Írjuk meg az ellenőrző kódot a palindrom vizsgálatához! )A titkos ajtón túl ott lapulnak a sziget legfontosabb eszközei: alma, futópad, gépfegyver, kiskés, gránát, olló, kanál. Tároljuk el a hátizsákjában ezeket a roppant hasznos eszközöket.
- Az utolsó akadályt, ha szerencséje van(6-ost dob), elkerüli. Ha nincs, akkor egy kötélhálóban fellógatják egy fára. Ha az hátizsákjában van kés, akkor ki tudja magát vágni onnan.

Legvégén meg kell küzdenie a játékosnak a szörnnyel, hogy megmenekülhessen. Ezt többféleképp is megvalósíthatjuk.

- Ha van nála gépfegyver, egyszerűen legyőzi, ha nincs
- szerencsejátékban megveri. 4 kockával dobnak mindannyian és ha nagyobbat dob, mint a szörny, akkor a szörny elszégyelli magát és elfut. Ebben az esetben a játékos elhajózhat a szigetről.

A játékot lehet bővíteni új helyszínekkel, karakterekkel, tárgyakkal, varázslatokkal és szörnyekkel.

A kódban használjon metódusokat!