

Fejlesztői dokumentáció

Készítette: Porkoláb Ákos Benjamin

Osztályok:

- **Jatekos:**

A játékos adatai a változói.

Ebbe szerepel a játékos neve, élete, hátizsák mérete, jelenlegi terhelése, szintje, szükséges tapasztalata a következő szinthez, valamint a játékos ereje. Mindegyik adattaghoz tartozik getter függvény, setter pedig csak a névhez nincs.

- **Szorny:**

A játékban szereplő szörnyeket definiálja.

Életüket, erejüket nevüket, típusukat és hogy melyik típusú fegyver ellen gyengék. Minden adattaghoz tartozik getter függvény, setter pedig csak az életerőhöz van. Ezenkívül az osztálynak van egy operátora, amely a prezisztens tároláshoz szükséges.

- **Targyak:**

A játékban szereplő tárgyakat definiálja, ősosztály.

A tárgyak nevét és súlyát tartalmazza. Getter és setter függve van mind kettőnek.

- **Fegyver:**

A tárgyak leszármazottja a játékban lévő fegyvereket definiálja.

Erőt és súlyt tartalmaz. Setter és getter függvény mind két értékhez tartozik. Egyenlőség operátora is van, amivel 2 fegyvert lehet egyenlővé tenni.

- **Vektor:**

Generikus osztály mely bármilyen fajtájú változókát vagy osztályokat képes tárolni.

- push_back és pop függvénye hasonlóan működik, mint az std vectoré
- return_elem függvénye pedig tulajdonképpen az std vector at függvényére hajaz.
- csere: Lecseréli az adott helyen lévő elemet egy másik elemre amit a felhasználó ad meg.

Függvények:

- **Main:**

A játék lefuttatása. Hibakezelés.

- **Változók:**

- jatekos x: A játékos nevét és karakterének adatait tárolja.
 - string valasz: A játékos által adott választ tárolja.
 - vektor tárolók

- 2 darab fegyver típusú az egyik a játékban szereplő fegyvereket tárolja a másik pedig a játékosnál lévőket.
- Szorny típusú, ami a játékban szereplő szörnyeket tárolja.

- **Random:**

Generál egy random számot melyet később más függvény felhasznál.

- **Osszeadas:**

A játék során a játékosnak egy egyszerű összeadást kell megoldania, amit ez a függvény ír ki és helyességét leellenőriz. A két számot a random függvény biztosítja.

- boolean
 - sikeres_e: Ha az összeadás érkezett válasz helyes akkor az értéke true egyébként false. Ezt adja vissza a függvény.
- int
 - valasz: A játékos által adott válasz az összeadásra.
 - r1 és r2: A két random szám, amit össze kell adni.

If ciklus eldönti, hogy sikerült-e az összeadás.

- **Var:**

A játékostól várja a konfirmálást, ha elolvasta a szöveget és csak utána halad tovább.

- **Szintlepes:**

Ellenőrzi a, hogy a játékosnak meg van-e az elegendő tapasztalata a következő szinthez. Ha igen akkor lépteti a szintjét.

- **Belepes:**

A játék legelején köszönti a játékost és rögzíti a nevét.

- **Elso_kuldetes:**

Ki írja a játékosnak az első küldetés szövegét. Betölti a táskájába a játékosnak a kardokat és rögzíti a terhelést.

- **Fegyver_valaszt:**

A harcok előtt a játékosnak ki kell választania melyik fegyverrel akar harcolni az ellenség ellen. Ez a függvény írja ki a táskában lévő fegyverek nevét és típusát majd a játékos által választottat adja tovább.

- **Szorny_betoltese:**

A játékban szereplő szörnyeket tölti be a vektor tárolóba fileból.

- **Fegyver betoltese:**

Ugyan az a feladata, mint a szorny_betoltese csak a játékban szereplő fegyvereket tölti be, de nem fileból.

- **Kuldetesek:**

A játék többi szövegét és részét tartalmazza.

- Több if else ciklus a játékos válaszai alapján vezeti tovább a történeteket, valamint, ha nem megfelelő választ ad akkor kéri a játékost, hogy korrigáljon.
- while ciklusok: Addig mennek amíg a játékos le nem győzi az adott szörnyet.

A játék futtatása:

A játék console ablakban fut.