

Karakter raktár árverés

PROGRAMOZÁS ALAPJAI 2. - NHF

ZSOLT SEBESTYÉN (RV6JJO)

Rövid leírás

Egyszemélyes, parancssoros árverős játék. Cél minél nagyobb profithoz jutni. Az árverésen egymás után raktárakért kell licitálni, amiben speciális karakterek vannak. Minden karakternek van egy egyedi értéke, amit a játék során lehet kideríteni/megsejteni. Egy licitálás során 3 gép ellen játszol. Ha egy raktárért te ajánlasz a legtöbbet megkapod a benne lévő karakterekkel együtt. Ezt rögtön el is adod és kiderül mennyit profitáltál vagy buktál rajta. A játék akkor ér véget amikor elfogy a pénzed (vesztettél) vagy elérsz egy bizonyos összeget (nyertél).

Fájlok, külső adatok

A speciális karakterek „karakter.dat” fájlból olvasható be. Ez a fájl a játék során nem változtatható, de kézzel átírható. Egy sor tartalmazza egy karakter adatait szóközzel elválasztva: KARAKTER ÉRTÉK GYAKORISÁG. Ha ez a fájl nem létezik a játék a legelején hibát dob. Ennek hiányát kézzel kell megírni.

A játékos adatait a „jatekos.dat” fájl tartalmazza. Ez a játék során is újra generálódik. Ez teszi lehetővé a program bezárása után is onnan lehessen folytatni a játékot, ahol abba hagyta a játékos. Az adatok külön sorban vannak elválasztva: JÁTSZOTT_RAKTARAK_SZAMA JÁTEKOS_EGYENLEGE MEGVETT_RAKTARAK_SZAMA. Ha ez a fájl nem létezik a játék nem dob hibát és a játék során a fájl létrejön.

Játék menete

1. **Program indítása:** alapadatok beállítása (nem első játék esetén korábbi adatok betöltése)
2. **Menüből választás:** választhatod, hogy új játékot kezdesz vagy ha már játszottál, a régit folytatod
3. **Raktár licitálás:**
 - a. kirajzolja a raktárt, benne található speciális karaktereket és kiírja a kezdőárat
 - b. játékos és a 3 robot egymás után jőve licitál vagy kiszál
 - c. aki utoljára bent marad megkapja a raktárt
4. **Profitálás:** ezután rögtön kiderül mennyit ér a raktár és mennyit profitáltál vagy vesztettél
5. **(Vége):** ha elfogy a pénzed vagy eléred a maximális összeget vissza ugrik a 2. ponthoz máskülönben megy tovább
6. **Menüből választás:** választhatod, hogy abba hagyod a játékot vagy mérsz a következő raktárhoz (ugrás a 3. ponthoz)

Tesztelés

Tesztelés módban több fajta teszt futtatására van lehetőség, ami a program egészét teszteli hibás bemenetekre is. Ezt a TEST_MODE makróval lehet beállítani, majd a parancssorból kiválasztani a futtatni szánt tesztfüggvény sorszámát.