Karakter raktár árverés

Programozás alapjai 2. - NHF

Zsolt Sebestyén (RV6JJO)

2022

# 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 „karaker.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 JÁTÉKOS\_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:**
   1. kirajzolja a raktárt, benne található speciális karaktereket és kiírja a kezdőárat
   2. játékos és a 3 robot egymás után jőve licitál vagy kiszál
   3. 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 mész 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.