Karakter árverés terv

Programozás alapjai 2. - NHF

Zsolt Sebestyén (RV6JJO)

2022

Tartalom

[Specifikáció 2](#_Toc99902199)

[Rövid leírás 2](#_Toc99902200)

[Fájlok, külső adatok 2](#_Toc99902201)

[Játék menete 2](#_Toc99902202)

[Tesztelés 2](#_Toc99902203)

[Terv 3](#_Toc99902204)

[Adat struktúra 3](#_Toc99902205)

[Jatek 3](#_Toc99902206)

[Vevo 4](#_Toc99902207)

[Licitalas 4](#_Toc99902208)

[Raktar 4](#_Toc99902209)

[Karakter 4](#_Toc99902210)

[Főbb algoritmusok 4](#_Toc99902211)

[Jatek::beolvas\_fajlokbol, Jatek::kiiras\_fajlba 4](#_Toc99902212)

[Jatek::fomenu\_inditas 4](#_Toc99902213)

[Jatek::licitek\_inditas 5](#_Toc99902214)

[Licitalas::futtatas 5](#_Toc99902215)

[Játék menete 5](#_Toc99902216)

# Specifikáció

## 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 játékban akkor nyersz, ha elérsz egy bizonyos összeget.

## Fájlok, külső adatok

A speciális karakterek „karaker.dat” fájlból olvasható be. Ez a fájl a játék során nem változtatható, de kézzel átírható. Az első sor tartalmazza a karrakterek számát. A többi 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. Ez a fájl akkor frissül amikor a felhasználó a menü-vel lép ki a programból. Az adatok külön sorban vannak elválasztva: JÁTSZOTT\_RAKTARAK\_SZAMA JÁTÉKOS\_EGYENLEGE MEGVETT\_RAKTARAK\_SZAMA JATÉKOS\_NEVE. 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. **Főmenü:** választhatod, hogy új játékot kezdesz, a régit folytatod (ha már játszottál), kiírod a játék szabályait vagy mentesz és kilépsz
3. **Raktár licitálás:**
   1. Kirajzol egy új 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. **Menübe vissza vagy folytatás:** választhatod, hogy abba hagyod a játékot és visszamész a főmenübe (2. pont) 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.

# Terv

## Adat struktúra

A program OO elvek mentén van tervezve. 5 különböző osztályra van bontva, amik a következőek:

* Játék (Jatek)
* Vevő (Vevo): 2 gyerek osztállyal: Ember (Ember), Robot (Robot)
* Licitálás (Licitalas)
* Raktár (Raktar)
* Karakter (Karakter)

A képen szöveg, fal, képernyőkép látható

Automatikusan generált leírásEzek részletesebb specifikációját és kapcsolatát a következő UML diagram ábrázolja:

### Jatek

Ebben az osztályban található meg minden olyan fontosabb adat, ami a játék folyamatához szükséges. A „karakterek” és a „karakterek\_szama” tartalmazza azokat a karaktereket, amik a játék folyamán használhatóak (fájlból beolvasva). Az „ember” tartalmazza a játékos adatai, a „hanyadik\_raktar”, hogy hány raktárra lehetett már licitálni és a „ready” jelzi, ha az objektum készen áll a játék indításához (szükséges fájlok sikeres beolvasása esetén).

### Vevo

Ez az osztály, ami „részt vesz” a licitálásokon. 2 gyerekosztálya a Robot és az Ember, hisz ez a 2 fajta részvétel lehet (a licitáláson mindig 1 Ember és 3 Robot vesz részt). Az „id” a vevők azonosítója, ami mindenkinél egyedi. A Robot „max\_licit” paramétere tartalmazza az aktuális raktárért fizetendő maximum árat. Ezt a Robot egy új licitálás elején rögtön „kitalálja” és e fölé nem megy. Az Ember osztályban a játékos adatai találhatóak. A „nev” játékos felhasználónevét (szóköz nélkül), a „penz” az aktuális egyenlegét (Ft-ban) és a „megvett\_raktarak\_szama” pedig a már megvett raktárak számát tartalmazza.

### Licitalas

A játék során egymás utáni licitálások zajlanak le, ami által mindig új „Licitalas” objektumok jönnek létre. Az ember paraméter köti össze a játékost a licitálással. A többi paramétere a konstruktorban „generálódik le”. Ilyen például a „robotok”, ami 3 Robot-ot tartalmazó tömb. A „raktar” paraméterben található a licitálásra váró Raktar és a az „akt\_ar” mindig a raktár aktuális árát (azaz a licit állását) tartalmazza.

### Raktar

Ez az osztály tartalmazza egy licitálható raktár adatait. A „karakterek” egy olyan Karakter tömb, ami az elérhető Játék karaktereiből generálódik le (random), a „kar\_szama” pedig ennek a tömbnek a mérete. Az „ossz\_ertek” menti el, hogy mennyi az összes karakternek az értéke (Ft-ban).

### Karakter

Ez egy karakter tulajdonságát írja le. A „k”-ban található maga a karakter „kinézete”. Az „ertek” az értékét (Ft-ban), a „gyakorisag” pedig a gyakoriságát (%-ban) tartalmazza.

## Főbb algoritmusok

Az osztályok legfontosabb algoritmusai, amik nagyban befolyásolják a program működését.

### Jatek::beolvas\_fajlokbol, Jatek::kiiras\_fajlba

Ez a 2 függvény felelős a fájlok kezeléséért. A beolvas\_fajlokbol a program elején beolvassa a „karaker.dat” és a „jatekos.dat” fájlokból az adatokat. Majd a kilépéskor a kiiras\_fajlba függvény írja ki az új játékos adatait a „jatekos.dat” fájlba (karaker.dat fájl adata nem változik).

### Jatek::fomenu\_inditas

Ez futtatja a főmenüt ameddig a felhasználó ki nem lép. (’q’). Megjelenik az összes lehetőség, amit játékos választani tud, majd a bemenettől függően meghívja a további függvényt. A lehetséges bemenetek a következőek:

* n: új játék indítása
* c: meglévő játék folytatása (csak ha már fájlba ki volt mentve régebbi adat)
* i: info adatok kiírása
* q: mentés és kilépés

### Jatek::licitek\_inditas

Ez a függvény addig generál új liciteket és indítja el őket ameddig a felhasználó vissza nem lép a főmenübe. Minden licitálás után megkérdezi, hogy szeretné-e folytatni egy következő raktár licitálással vagy visszalép (lehetséges bemenetek: i vagy n). Ha visszalép a főmenübe, leteszteli, hogy elérte-e megnyeréshez szükséges értéket és ha igen, kiírja azt.

### Licitalas::futtatas

Itt bonyolódik le a licitálás. Először is kirajzolja a raktárt és kiírja az adatokat (pl. aktuális ár, játékos egyenlege). Majd addig kérdezgeti a Vevőket, hogy menyivel emelnek ameddig az a következőek közül az egyik be nem teljesül:

* az ember passzol (0-val emel)
* a 3 robot passzol (az ember megnyeri a raktárt)

Ha az ember nyer hozzáadja a profitot az egyenlegéhez (lehet mínusz is) és kiírja az új adatokat.