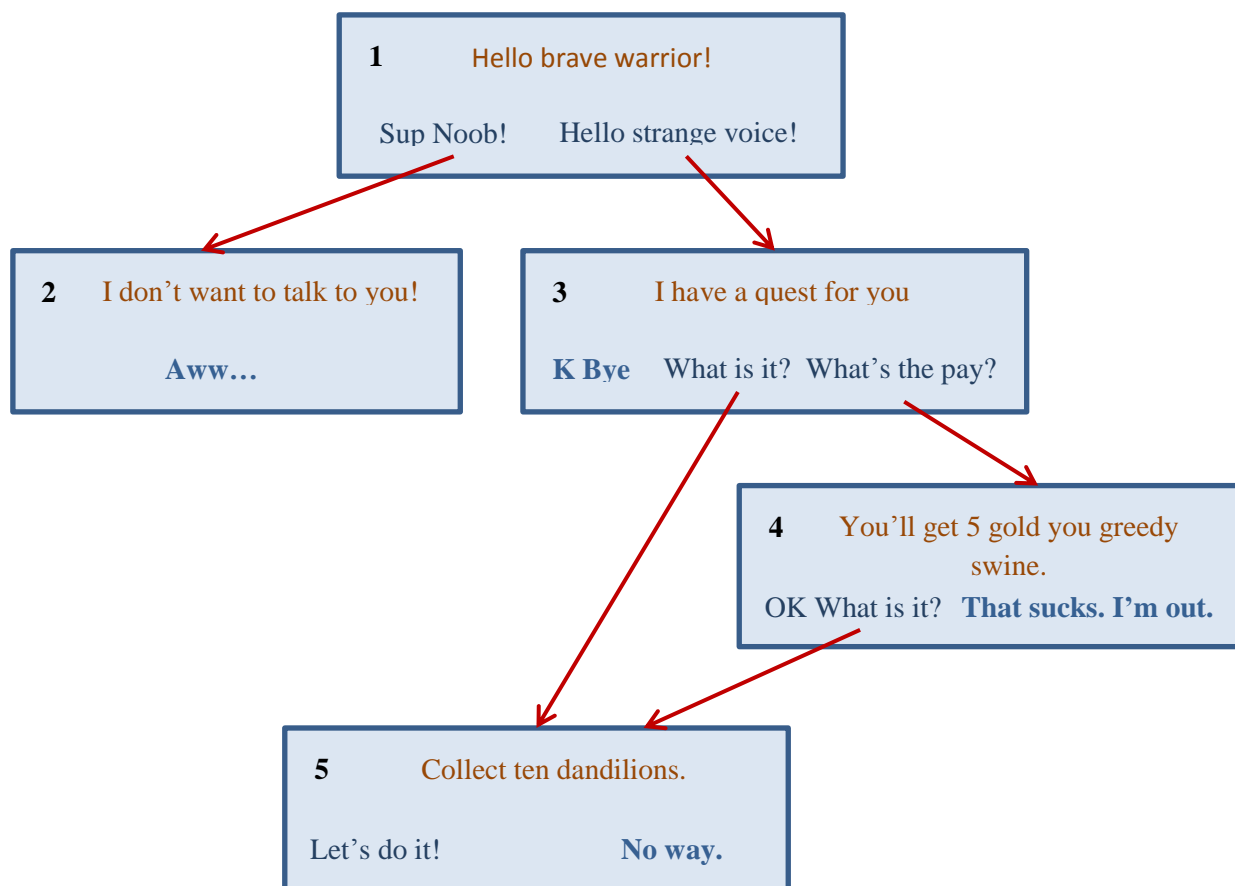


Диалог за игри

Често в игрите се използва диалогово дърво с цел имплементация на диалози. Ето пример за такова дърво:



Диалоговото дърво се състои от възли. Диалоговият възел се състои от:

- Id – уникален идентификатор (положително цяло число)
- Текст, който се изписва на екрана
- Нула, една или повече опции. При нула опции – извежда се текста и диалога се прекратява.

Опциите се състоят от:

- текст, който се изписва на екрана
- Id на възела, към който се преминава, ако потребителят избере опцията. Ако Id е -1 – диалогът се прекратява.

Да се реализират следните класове (със съответни конструктори, деструктори и други необходими методи):

- DialogOption – реализиращ диалогова опция
- DialogNode – реализираща диалогов възел
- DialogTree – реализиращ диалогово дърво. Класът трябва да има и следните методи:
 - Load – зарежда дървото от текстов файл в определен формат. Името на файла се предава като параметър.
 - PerformDialog – изпълнява диалога, като започва от първия възел.

Текстовият файл, описващ дървото от примера е следният:

```
1: Hello brave warrior!
Sup Noob! => 2
Hello strange voice! => 3

2: I don't want to talk to you!
Aww... => -1

3: I have a quest for you
K Bye => -1
What is it? => 5
What's the pay? => 4

4: You'll get 5 gold you greedy swine.
OK What is it? => 5
That sucks. I'm out. => -1

5: Collect ten dandelions.
Let's do it! => -1
No way. => -1
```

Диалоговите възли се описват на няколко реда до празен ред. Първият ред съдържа Id на възела, знака : и текста на възела. Останалите редове до празен ред съдържат опциите – текст на опцията, => и номер на възел (-1 за край на диалога).

Да се напише главна програма, която зарежда диалог от файл и го изпълнява. Ето примерен изход, ако е зареден горния файл (входът на потребителя е удебелен):

```
[Dialog started]
Hello brave warrior!
1. Sup Noob!
2. Hello strange voice!
=> 2
I have a quest for you
1. K Bye
2. What is it?
3. What's the pay?
=> 3
```

You'll get 5 gold you greedy swine.

1. OK What is it?

2. That sucks. I'm out.

=> **2**

[Dialog ended]