

## Társasjáték

### Feladtleírás:

Készítsünk egy körökre osztott társasjátékot. A játékban két emberi játékos játszik egymás ellen egy játéktáblán, amely játémezők sorozatából áll. Felváltva dobhatnak dobókockával, és annak megfelelően léphetnek előre a táblán, illetve meg is küzdhetnek egymással. A játékot az nyeri, aki előbb ér a célba.

A játékosok rendelkeznek bizonyos fegyverzettel, életerővel illetve páncélzattal, amelyek kezdetben azonosak, de a játék során folyamatosan változhat.

A játémezők különbözőképpen befolyásolják a játékos haladását, illetve állapotát a táblán. A játékban 4 féle játémező szerepelhet:

- *Csata mezők*: csatára kényszerítik a játékost különböző ellenfelekkel, amelynek hatására csökkennek az értékei (fogy a páncél és az életerő, kopik a fegyver).
- *Töltő/gyógyító mezők*: töltik a játékos valamely tulajdonságát, függően a mezőtől és a játékos állapotától.
- *Akadály mezők*: akadályoztatják a játékost a haladásban, így mezőtől függően akár több körből is kimaradhat.
- *Léptető mezők*: gyorsítják a játékos haladását azáltal, hogy egy későbbi mezőre tudnak azonnal ugrani.

A megadott mezők hatásain túl, amikor a két játékos egy mezőre lép, bármelyikük kezdeményezhet harcot. A harc szintén körökre osztott (egyszer az egyik játékos támad, utána a másik), amelyet a két játékos szintén dobókocka segítségével dönthet el. A támadó játékos a fegyver, a védő játékos a páncélzat állapota alapján megajánlott számú dobókockával dobhat, amelyek közül a legnagyobb érték számít. Amennyiben a támadó nagyobbat dob a védőnél, akkor sérül a védő páncélja, vagy amennyiben az elfogyott, az életereje. Amennyiben a védő dob nagyobbat, akkor a támadó fegyvere sérül. A harc addig tart, amíg valamelyik játékos el nem menekül, vagy el nem fogy az életereje.

A játékosok nem hallhatnak meg. Amennyiben elfogy az életerejük, vagy elmenekülnek, visszakerülnek a legutóbbi töltő mezőre (és lehetséges, hogy több körig töltődnek).

### Elvárt programfunkciók:

- Új játék kezdése a játékosok nevének megadásával.
- Játék betöltése és mentése, mely során a játékosok állapota, illetve helyük a játéktáblán is mentésre kerülnek. Menteni bármely lépés után lehet (de harc közben nem).
- Dobás, majd lépés a játéktáblán. A dobások eredményeit a játék véletlenszerűen generálja. A mezőnek megfelelő események automatikus
- Harc kezdeményezése a másik játékosal, dobás a harc során (a tulajdonságoknak megfelelő számú kockával, de véletlenszerűen generált eredményekkel), valamint menekülés.

**Követelmények:**

- A játéknak alkossunk megfelelő keretet (háttértörténetet, környezetet, ellenfeleket, stb.).
- A játékot valósítsuk meg objektumorientáltan, a játékmegoldók különböző típusainak kezeléséhez használjunk öröklődést.
- A játék az adatok (küldetések, játékmentések) tárolja szöveges állományban, vagy adatbázisban.
- A játéknak biztosítsunk felhasználói felületet, amely lehet konzol, grafikus, vagy webes.