

Mini-projekt „Średniowieczne walki”

Napisz grę symulującą średniowieczne walki rycerskie. Główne okienko gry powinno zawierać:

1. Dwa panele konfiguracyjne
2. Informacje o stanie kasy użytkowników
3. Trzy linie do walki
4. Pasek zdrowia „bazy”.

Coś w tym stylu (grafika może być znacznie mniej zaawansowana):



Mechanika gry:

1. Każdy z graczy ma 3 typy jednostek, które może wysłać przeciwko innym.
2. Każdy typ jednostki charakteryzuje się trzema cechami: atak, obrona, szybkość.
 - a. Obrona to punkty życia
 - b. Atak – z każdym atakiem usuwamy u przeciwnika tyle punktów życia
 - c. Szybkość – liczba ataków na turę
3. Każda jednostka ma swoją cenę – wysłanie jej na jednej z trzech linii powoduje zmniejszenie liczby złota dla danego gracza. Złoto odnawia się ze stałą ustaloną prędkością.

4. Gdy dwie jednostki się spotkają – zaczynają walczyć. Dla uproszczenia przyjmij, że walczą turowo (atak jednostki 1, atak jednostki 2, atak jednostki 1, itp.). Parametr szybkość mówi ile razy dana jednostka atakuje w czasie swojej tury.
5. Zadbaj o zbilansowanie jednostek (silna jednostka dużo kosztuje, słabe jednostki są tanie, itp.).
6. W momencie w którym jednostka dojdzie do bazy wroga – odejmuje jej tyle zdrowia ile sama aktualnie posiada (mogła być atakowana wcześniej).
7. Gra kończy się w momencie, gdy skończy się życie jednej bazy.
8. Zadbaj o wygodne sterowanie – wystarczy po 9 przycisków dla każdego gracza. Niech jeden z graczy steruje literkami „qazwsxedc” (3 linie x 3 jednostki), a drugi – klawiaturą numeryczną (1-9)
9. Dla osób chętnych – gra z komputerem.