

Programy użytkowe

Semestr zimowy 2021/2022

5. Zadanie domowe

Cwiczenie 5.1. • Stwórz klasę Account z kilkoma polami, metodami i konstruktorami (saldo początkowe, końcowe, przelew między kontami, przelew zewnętrzny, wpłata, wypłata itd.) Następnie utwórz co najmniej 3 obiekty i wykonaj kilka metody na nich.

- Rozbuduj kod i stwórz klasy potomne PrivatAccount (rozbuduj o np. przelew wynagrodzenia, itp) i FirmAccount (rozbudowany o np. przelewy do ZUS, US).

Cwiczenie 5.2. Zaprojektuj i zaimplementuj podstawy gry RPG. W grze może istnieć kilka typów bohaterów, lecz na początku będą tylko dwa rodzaje – wojownik i łucznik. Wiadomo że wszystkie postacie będą opisane imieniem, poziomem życia, oraz posiadać będą operacje która pozwoli obliczyć moc ataku. Zaimplementuj wojownika i łuczniaka zgodnie ze schematem:

- Łucznik: imię, żywotność (w %), zręczność (liczba całkowita), punkty taktyki (liczba całkowita)
- Wojownik: imię, żywotność(w %), siła (liczba całkowita), punkty taktyki (liczba całkowita)

Klasy powinny zawierać konstruktory.

Pozostałe metody:

- zmiana pkt życia (nie mniej niż 0% i nie więcej niż 100%),
- moc ataku (zręczność/siła * PT * żywotność)

UWAGA: w przypadku wojownika gdy żywotność spada poniżej 20% wpada w szal i mnożnik żywotności zmienia się na stałe 150%