



## 5. Übungsblatt

### Programmieren Vorkurs

Daniel Wolfram | 12.10.2018

#### Aufgabe 1.

Entwickeln ein kleines Kampfspiel für die Konsole unter folgenden Bedingungen: Ein Held will um die Hand der Prinzessin anhalten und soll dafür den bösen Drachen besiegen. In dieser Aufgabe geht es darum, den Spieler, sowie den Drachen zum Leben zu erwecken und einen ersten einfachen Kampf um Leben und Tod auszutragen.

Erstellen Sie eine neue Datei namens `Drachenkampf.java`.

Der Held, sowie der Drache besitzen eine bestimmte vom Nutzer übergebene Anzahl an Lebenspunkten, die das Programm beim Start erhält.

Das Spiel beginnt.

Nach dem Start des Kampfes sollen die Lebenspunkte in jeder Runde in Form von O für den Helden und X für den Drachen ausgegeben werden.

Leben des Helden : O O O O O O O O O O O O O

Leben des Drachen: X X X X X X

Der Held kann mit Pfeil und Bogen (1) oder mit dem Schwert (2) angreifen  
1

Der Drache wurde verfehlt.

Der Held wurde verletzt.

Leben des Helden : O O O O O O O O

Leben des Drachen: X X X X X X

Die Waffen des Helden und der Drache besitzen außerdem einen Angriffswert. Führen die Kontrahenden ihren Angriff erfolgreich aus, verliert der Gegner entsprechend diesem Angriffswert Lebenspunkte.

Nach der Ausgabe der Lebenspunkte, soll der Nutzer des Spiels eine Waffe wählen. Durch die Eingabe einer 1, soll Pfeil und Bogen und durch die Eingabe einer 2 das Schwert ausgewählt werden. Pfeil und Bogen sollen die Eigenschaft besitzen, dass diese einen höheren Angriffswert als das Schwert haben, dafür allerdings ungenauer sind. Sie müssen hier eine spezifische Trefferwahrscheinlichkeit für die Waffen definieren.

Daraus folgt, dass beide Waffen den Drachen nicht immer treffen. Berechnen Sie mittels eines Zufallswert, ob der Angriff des Spielers den Drachen verletzt.

Nach dem Zug des Spielers greift der Drache an.

Der Drache soll als Waffe nur sein Feuer einsetzen können. Auch dieses soll den Helden nur mit einer bestimmten Wahrscheinlichkeit treffen. Wurde der Held oder der Drache besiegt, soll der Ausgang der Schlacht verkündet werden.